零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 8月
Vol.178
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

暗黑破坏神3 快速致富的秘密

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



点将台

九阴真经之新手真经

NBA夏季训练营

看NI妹

姐姐16岁你信不信？

英雄联盟

舞动不息的斩首者！

荣耀行刑官德莱文

攻略全指引

桃花源记
竞技pk 活动战略简析

仙途
揭秘九月新资料片

天龙八部OL
少室山巅峰对决

桃园
在帮会奋斗的日子

电脑乐园游戏攻略 2012 撸（第十二章）《如果宅》作者有时右逝最新连载力作 8月号 总第178期


中华暗黑三
马荣成原著
风云傳奇
STORM WARRIORS ONLINE
FY.2211.COM
7月19日
开放性测试
注册
就送充值卡
登录
再送千元礼包
电费宽带
厂商买单
推荐好友
送AKB48日本演唱会游
欢迎访问官方网站:
fy.2211.com
2211火龙网.COM
品质娱乐 用心创造
The Quality Entertainment Provider
地址：上海市闸北区裕通路100号 洲际商务中心23F 邮编：200070
电话：86-021-51750800 传真：86-021-33729031
本游戏由马荣成先生及香港寰宇国际控股集团(港交所：1046)全球独家授权制作
狂龙工作室研发 马荣成先生监制
上海火游网络科技有限公司全球版权所有，侵权必究
Worldwide-Exclusively Licensed & Directed by Mr. Ma Wing Shing & Universal International Holdings Ltd.
Produced By Dragon & Beast Studio,Shanghai FireOil, Under the Direction of Mr. Ma Wing Shing
2011,2012,Shanghai FireOil Online Entertainment Co.Ltd.All Rights Reserved



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电子杂志合作媒体

bookan.com.cn 博看网
龍源期刊网 www.qikan.com.cn 全球最大中文数字期刊运营商
magme
ZCOM www.zcom.com
读览天下 www.dooland.com
锋阅网
中国领先的数字阅读平台
91阅读网 www.91yuedu.com
zinio

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 第一现场
009 第一现场

PCGG 微专栏
012 微专栏

PCGG 暗黑专区
022 暗黑3快速致富的秘密
024 技术党秘籍

PCGG 英雄联盟专区
030 舞动不息的斩首者！荣耀行刑官德莱文
032 神一样的分割线！CLG强力逆袭M5
034 最不易坑爹的英雄

PCGG 点将台
036 NBA夏季训练营
040 《九阴真经》之新手真经

PCGG 攻略全指引
044 《桃花源记》竞技pk 活动战略简析
《仙途》揭秘九月新资料片
《天龙八部OL》少室山巅峰对决
《桃园》在帮会奋斗的日子
《诛仙2》11大职业PK搭配技巧浅析
《赤壁》英雄之刃——刀的威武你能懂
《修罗刹》副本竞速赛内幕大公开

PCGG 电攻宝盒
056 X档案
060 Cos大家秀

PCGG 后勤组
064 飞利浦游戏耳麦双雄会

PCGG 看ni妹
066 姐姐16岁你信不信？星野亚希

PCGG 动漫生活铺
068 本年度の剧场版
072 CCG现场报道

PCGG 玩家交流
074 玩家交流

PCGG E网情深
079 质量效应：天启

电脑乐园 PC Game Guide 游戏攻略 月历

电攻游戏业界动态表（8月）

7 Thu

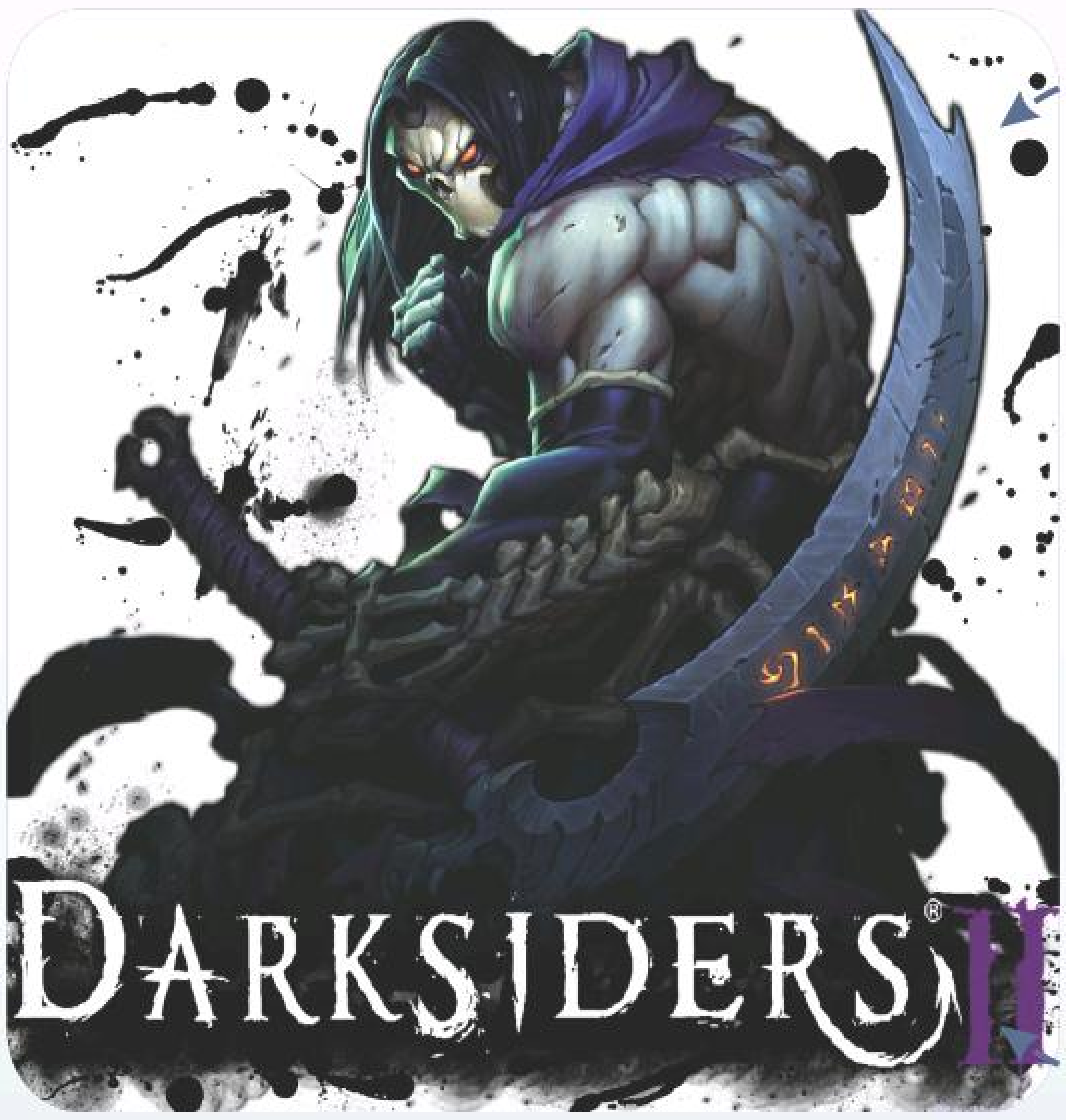
由各种可信或不可信的渠道消息得知。苹果下一代iPhone将在8月7日发布，同时，iOS 6操作系统预计也将在同日正式推出。



15 Wed GamesCom

2012科隆游戏展在德国举行。它是欧洲最大最权威最专业的综合性互动式游戏软件、信息软件和硬件设备展览会。会展上会有大量的新游戏内容透出。





24 Fri

《暗黑血统2》正式发售。续集的背景依然延续上一集的启示录战争，游戏的时间线与前作相同，但是提供了另一个角色可供选择。



AUG is a good month to...

10 Fri 神奇蜘蛛侠

PC版正式发售。虽然是配合电影同步发售，不过该作采用全新的故事线，和开放世界设定，将让玩家体验“你就是蜘蛛侠”的感觉。只希望它不要再是电影改编坑爹的典型。

14 Thu 热血无赖 正式发售

它被誉为游戏版的《无间道》。玩家将以卧底警察Wei Shen的身份潜入香港的犯罪界。这款动作冒险游戏的卖点是用华丽的打斗终结全球最顽劣的犯罪团伙。之前它以其他名字为代号，前前后后跳票了几次。希望长时间的反复雕琢能有一个高品质的结果。



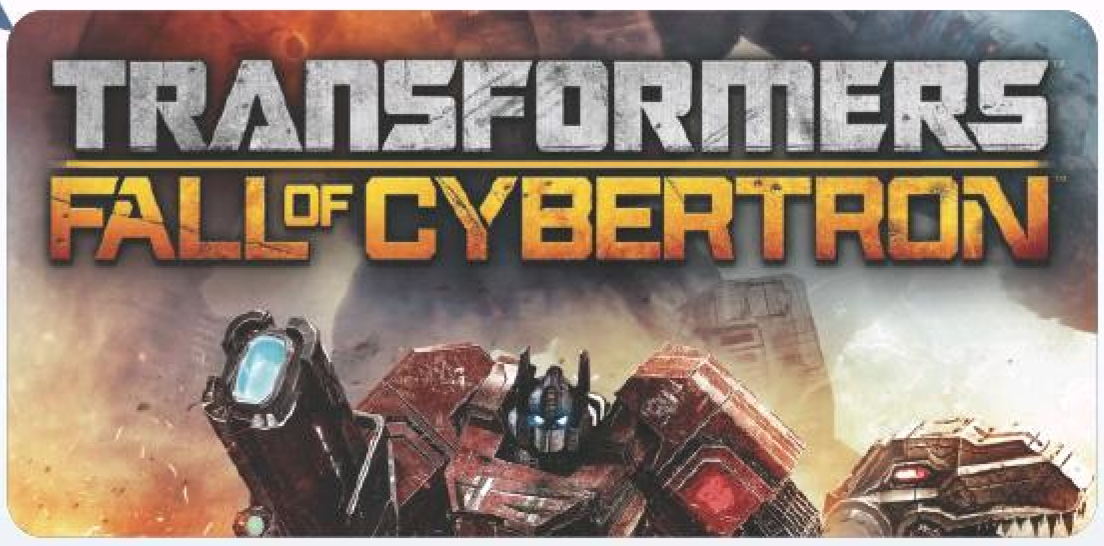


21 Thu

《反恐精英：全球攻势》正式发售。经过改版之后的新游戏依然会保留传统CS里的核心玩法。

28 Thu 奥运会开幕

《变形金刚：赛博坦陨落》发售。游戏讲述汽车人和霸天虎之间的最终决战。采用动作冒险的游戏形式表现机器大战。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：张开明 杨晓勤 倪荣页 张贞颖
高加索（实习）
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　欧阳瑛　傅云霞
杂志发行：施凯莲
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



游戏新闻

X光透视

编辑：X先生　美术：咖啡

文中评论均不代表本刊观点

数字看游戏

82.7亿美元，转售

维旺迪董事长让·雷勒·福图（Jean-ReneFourtou）在美国Allen&Co太阳谷峰会上表示，维旺迪可能会出售持有的动视暴雪61%的股份。据估算，这部分股票价值82.7亿美元。

不过消息人士透露，Xbox视频游戏机制造商微软、视频游戏开发商Take-Two以及全球最大的娱乐公司沃尔特迪士尼，均无意出价收购维旺迪所持的动视暴雪股份。被国内玩家关注的腾讯，目前也没有明确的动作。

120亿美元，市场

数据分析机构SuperData Research和Newzoo于近日联合公布了“2012网游市场报告”。全球网络游戏（MMO）市场将在2012年达到120亿美元。该机构同时预测至2015年底，这一数值将增长至175亿美元。

33万美元，捐款

暴雪之前拍卖魔兽世界的淘汰服务器，为儿童医院筹款。最终筹款结果为收到33万美元的善款。这些钱会被用于儿童疾病研究和儿童福利等领域。



70万美元，日交易额

一家韩国媒体报道，在《暗黑3》上市两个月后，和游戏相关的虚拟物品日交易额已突破70万美元。

70亿美元，年度收入

2011年度中国游戏产业年会期间发布的《中国游戏产业调查报告》显示，2011年中国游戏市场(包括PC网络游戏市场、手机网络游戏市场、PC单机游戏市场等)实际销售收入446.1亿元人民币，比2010年增长了34.0%。约折合70亿美元。同期国内PC网游用户达1.2亿人，同比增长9.1%。

3.6亿美元，出口

2011年，总计有34家中国企业自主研发的131款PC网络游戏进入海外市场，实现销售收入3.6亿美元。

123万美元，卖家底

日前eBay上一位名为collectors_king的用户决定将其收藏了一个书柜的游戏出售。这批游戏囊括了22台游戏机的所有正式发行的作品。这些游戏的盒子和说明书均完好无损。按照给出的清单，收藏品共包括6500款作品。从Famicom到Gamecube的所有任天堂主机，所有的世嘉主机以及所有的NEC主机的所有游戏。最终它们以999999.99欧元的价格成交（约合123万美元）。

44.8亿美元，收入

腾讯2011年营业收入285.48亿元，约合44.8亿美元。净利润102亿元，约合16亿美元。

34.8亿美元，现金

截至第一季度末，动视暴雪持有34.8亿美元的现金，且没有任何债务。按照当前的股价计算，动视暴雪的市盈率为14.6倍。

12.6万美元，收入

游戏杂志Game Developer面向游戏公司和游戏求职者做了一次调查。调查结果总结了2011年海外游戏开发者的平均工资。根据员工的经验年数，部门和地区的不同，收入也有差异。其中平均收入最高的是6年以上经验的程序员，年收入约为12.6万美元。收入最低的是刚入行的美工，年收入约为4.5万美元。

1500万美元，补贴



动视暴雪现任联合董事长凯里（Brian G. Kelly）自1991年开始供职于动视暴雪。根据新合同，如果公司所有权发生变化，或者他的职务在6个月时间内被终止，那么他将至少获得1500万美元回报。



70万美元，罚款

韩国公正交易委员会向暴雪韩国分公司进行了800万韩元的处罚。约折合70万美元。

34亿美元，季度支出

市场研究公司NPD称，2012年第一季度美国消费者在游戏内容方面的支出为34亿美元。第一季度美国玩家在实体游戏介质方面的支出为15亿美元，二手游戏和游戏租赁方面的支出为5.25亿美元。玩家在数字内容方面的支出为13.8亿美元，其中包括游戏、可下载的资料片、订阅服务、移动游戏和社交游戏。

4亿美元，单笔投资

自从《英雄联盟》登陆中国以来，游戏的中国发行商腾讯，以4亿美元的价格购买了开发商Riot games的大部分股票。

580亿美元，打底子

为了改善网络基础，提高我国宽带水平。今年预计基础电信业可完成宽带建设投资3700亿元（折合580亿美元），加上带动相关互联网企业投资，总投入合计将超过5000亿元，对拉动内需和促进文化消费的作用将十分显著。

1570万美元，补贴

总部位于深圳的腾讯公司年报显示，去年公司共获得政府补贴1.01亿元。相关人士表示，网游公司获得政府补贴的途径，通常是按照项目进行申请对应的文化产业扶持基金或高新技术产业退税优惠。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

腾讯携手动视暴雪，推出使命召唤OL

腾讯与全球最大的第三方互动娱乐软件发行商动视暴雪，在上海宣布建立长期战略合作伙伴关系，联合推出网游巨作《Call of Duty Online》。据悉，该游戏开发历时两年，将由腾讯在中国独家代理，采用游戏免费、道具收费的运营模式。

X：又是腾讯又是网易，动视暴雪真乃左拥右抱的人生赢家。



传完美世界代理DOTA2

据消息人士透露，完美世界获得由Valve推出的竞技网游《Dota2》代理权。因为尚无任何详细的情况披露，这个信息的可靠程度还有待考证。

X:听说DOTA2最快8月正式运营。其实现在它虽然是在内测，已经有了7万的平均在线玩家，购买邀请码就能上游戏。

淘宝上出卖自己的灵魂

美国新墨西哥州一位名叫Lori的女子在美国电子购物网站eBay上卖起了灵魂，而且跟风的群众还不少，让她灵魂价格从100美元升至405美元每日。Lori是这样做商品描述的：slightly used soul（一个还有些用的灵魂），她给买主展示她这些年生活中的光明还有阴暗面。竞标到的买家可以通过祈祷或者交谈来拯救她的灵魂，影响她的生活。

X：出卖自己的身体，还是出卖自己的灵魂，这是一个问题。

朱梓骁亲临现场
《武林外传·桃花奇缘》发布盛典圆满结束



7月，在上海·幻维数码600平方米演播厅内，《武林外传·桃花奇缘》2012嘉年华暨首部喜剧MV首发典礼顺利召开，在热闹非凡的发布会现场，娱乐时尚新宠朱梓骁携MV制作团队亲临现场，导演伟然，知名特效造型化妆师宋佳以及女主角影视圈新锐演员许娇宁集体出席，在众多专业及大众媒体面前畅谈MV拍摄时的故事和感受。这是一场武林玩家的娱乐盛会！现场的气氛火暴，欢呼声几乎从未间断！

《风云传奇》开放内测 特色玩法层出不穷

火龙网2211旗下玄幻武侠PK新作《风云传奇》，于2012年7月19日正式开启无需激活码即可进入游戏的“开放内测”！届时，令玩家穿梭于悬浮空中的岛屿和大地间战斗的“多人载具系统”、地图上随机生成世界事件，异界敌人与地狱魔物入侵游戏世界的“时空大裂变”玩法、绚丽多彩的“绝世武功”、“降龙伏虎”系统等齐齐震撼登场。“自主刷BOSS”让高级装备随便刷，“灌顶大法”中超级内功任你学，“征战天下”夺取专属你的帮派地盘……亲！如此多的精彩内容，让你欲罢不能有木有！



闭眼暗黑3

国外著名玩家Athene日前拍摄了一段超强悍视频，华丽的秒杀了《暗黑3》炼狱难度的各种Boss。当然这不是重点，强悍之处在他是闭着眼打败他们的！

X：没难度啊，给我十套海景别墅装备，我也能一个键按死菠萝……哥，真的，就给我一套别墅吧。



街上玩大富翁



街头艺术家Bored将一段芝加哥行人道路变成了大富翁游戏棋盘。他在路上放置了道具屋和机会卡，还把路面刷上颜色。Bored 表示自己的举动是因为“芝加哥缺少高质量的街头艺术作品”，他希望呈现一些可以随意捡起、打碎、脚踢、抽出、抓起和破坏的立体作品。

X：这玩起来一定很带劲。砸下的花盆和闯祸的公车都是命运卡啊。我希望捡到中奖的彩票。

游戏保卫钓鱼岛

以“红色游戏开发商”为概念上市的深圳中青宝，于6月21日推出了一款符合当下国人“爱国主意思潮”的移动游戏产品《保卫钓鱼岛》。游戏为免费模式、道具收费，主要内容相信大家都能猜得到。游戏上线短短6天便杀入iPad App免费游戏类前十。不过后来由于各种原因被下架了。

X：钓鱼群岛是中国不可分割的一部分。听说开发这款游戏的制作方认为它很成功。



明天我们会用什么电脑打游戏？

软趴趴的电子元件制造电路板



一组来自McCormick工程学院的科研人员通过在导体材料中添加液态金属聚合物，使得这些材料可以延展的同时，不会降低导电率。据介绍，这些可渗透多孔高分子材料被命名为Poly。它本身拥有极高的延展性。随后，研究人员们会将另一种名为EGaIn的液态金属放置到聚合材料的细孔中，这样一来，当导体材料被延长拉伸的时候，电依然可以正常持续流入。

显示器用肥皂泡



日本东京大学的落合阳一（Yoichi Ochiai）跟他的团队利用肥皂产生的特别气泡当作投影机的银幕。将照片或影片投影在气泡上之时，可以利用喇叭产生的超音波去改变气泡表面的“质感”，产生不同效果。当两个或以上、有着不同透明度的气泡银幕重叠之下更可以产生 3D 的效果。另外，由于这种气泡的非常坚固，不怕被弄破，用户是可以跟它互动的。团队的成员 Alexis Oyama 指出，这个银幕适合艺术家或展览者去给作品一个“更真实的一面”。

用无限的带宽上网



来自以色列Tel Aviv大学、南加利福尼亚大学和NASA的Jet propulsion实验室的研究人员们通过OAM技术发现可以将六种不同的可见光波扭曲成320GB每秒的数据传输网络。这带宽几乎是每秒7部蓝光光碟的速率。

另外某世界性研究团队成功以每秒2.5TB的速率传输数据，创造出有史以来最快的无线网络。据报道称，这种叫漩涡电波的技术没有真正的理论上限。这意味着，在理论上，无限数目的漩涡电波可以串在一起创造出比传统传输方案快无限倍的速率。

能存100万年的硬盘

近日一个科学团队宣布已经研制出一种以蓝宝石为主要材料的硬盘，据称可以使用100万年以上。其主要用于保存一些核废料存贮地点及相关资料。

蓝宝石硬盘由两块非常薄的工业蓝宝石圆盘组成，直径约为20cm。据悉数据信息由白金刻录进其中一块圆盘上，然后将另外一块圆盘覆盖其上，形成一块“信息三明治”。随后，两块圆盘上的分子相互融合，就把这些信息牢牢地保存了下来。目前蓝宝石硬盘还被浸泡在强酸中模拟老化环境加速老化速率以测试其持久度。



想听音乐，就塞牙套



来自纽约一间设计学院的学生Aisen Chacin就设计了一种放在口腔内的MP3播放器。它可以把声音通过震动直接传到你的耳朵里。如你所见，这个口内MP3实际上是一个牙套，然后搭配了专用的振动马达来播放音乐，通过舌头来控制播放。至于使用的技术，自然就是骨传导了。

三千世界，无穷乐趣——《零世界》因梦想而生



全球首款无限创世网游《零世界》（WorldZero）致力于为玩家提供一个高品质和开放性的游戏世界，玩家不仅可以体验官方提供的丰富游戏内容，更可以游历其他玩家创造的丰富无尽的游戏世界。

《零世界》本身提供超强画面、内容丰富，可玩性也很高的游戏世界。除此之外，爱好创造的玩家还可以使用《零世界》所提供的创世编辑器。从山川到河流，从怪物到任务，从技能到AI设定……《零世界》中所有存在的元素，每一项都可以被玩家应用到自己的子世界中，并衍生出无穷多种的变幻和应用。

玩家的创造力是无穷的。在零世界里，普通用户既可以体验高品质的官方内容，也可以体验丰富多样的玩家自创任务、副本、剧情，甚至是超越一般MMORPG的奇异玩法，所有的玩家都可以在《零世界》中找到自己的游戏乐趣。

《时空裂痕》开放中文试玩 10月全国首测

2012年7月，中国领先的网络游戏开发商、运营商和发行商盛大游戏在北京拉斐特城堡酒店举办了《时空裂痕》首发体验会，现场提供了中文版试玩，并透露《时空裂痕》将于今年10月开放全国首测。

《时空裂痕》是由盛大游戏代理、美国Trion Worlds公司研发的一款3A级网游奇幻巨作。其独特的动态游戏世界会依据玩家的情况，智能安排最合适的游戏内容，如裂痕、入侵事件和种种随机挑战。《时空裂痕》的灵魂树系统，允许玩家自由搭配出2340种职业组合，并可以自由担任坦克、治疗、输出等定位，告别了寻常游戏职业玩法单一的。





根据最新的开发进度，《死亡空间3》将会支持双人模式。游戏的背景发生在一个冰冷的星球上。游戏的氛围继承了前作的恐怖和生存压迫主题。要玩到这款游戏可能得等到明年。



游戏《无主之地2》最快在9月登场。它将会比前作有更多的枪支和更多的成长路线。不变的是明亮的3D漫画风格画面。



获得F1官方授权的Codemasters公司宣布将推出一款Q版的赛车游戏《F1明星赛》。游戏中所有赛道都将基于现实中的赛道搭建，但风格会非常具有想象力：比如会设置飞车跳台，玩家可以从水池上飞过去。游戏最快今年11月上市。



《堡垒之夜（Fortnite）》是Epic Games去年就开始研发的一款自由度很高的塔防生存游戏。今年公司决定转用“虚幻4”引擎开发它，以便更好地展示游戏中物体可以随意搭建，随意破坏的特点。



随着上市日期的临近，《使命召唤：黑色行动2》披露出来更多内容细节。游戏将会有两条时间线，其中一条发生在2025年，所以玩家将会有机会看到未来风格的枪械和载具。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

两个半球 一个次元

三次元的凡人都是一样的，但宅货却各有各的味道。小编这里精选了美国圣地亚哥动漫展和中国动漫游戏博览会的一些手办照片。让我们强行把她们凑一起比较下，你喜欢哪一种口味呢？





两方面的盔甲男代表："斜坡"指挥官和龙王丸





痴情少年关心的美女手办当然是摆在第一位的，废话不多说，凑近仔细看吧





对每个人来说，年少时的美好记忆最为深刻。手办也一样。





前期热门的电影《复仇者联盟》，一个细致，一个大气



总体风格来说，圣地亚哥的朋友爱酷，上海的朋友喜欢萌（这不是日漫吗喂）





两方面的观众都是一样的热情似火，痴情不悔

▶编：Samtown
▶美：洛洛猫



腾讯和动视暴雪达成战略合作

在中国发布 使命召唤online

2012年7月3日，中国领先的互联网服务提供商腾讯公司，与全球最大的第三方互动娱乐软件发行商动视暴雪，在上海宣布建立长期战略合作伙伴关系，并将巨作《Call of Duty Online》（使命召唤online）带给中国游戏玩家。《Call of Duty Online》（以下简称COD OL）由动视暴雪旗下全资子公司动视出版公司开发，已近两年的时间。根据为期多年的协议，腾讯获得COD Ol在中国市场的独家代理权。这将是一款免费游戏，通过游戏内道具收费的模式进行商业化。


巨人的握手

作为动视制作发行的第一人称射击系列游戏，COD是全球最受欢迎的经典游戏之一，并被视作超越游戏范畴的娱乐产品。游戏是基于《Call Of Duty》，为中国用户量身定制的网络游戏。腾讯公司董事会主席兼首席执行官马化腾先生、腾讯公司总裁刘炽平先生、动视暴雪首席执行官Bobby Kotick先生、动视首席执行官Eric Hirshberg先生等高层悉数出席本次发布会。


五巨头齐上台开启游戏代理

马化腾表示，“很高兴腾讯和动视暴雪这样顶尖的游戏公司达成战略合作，携手为中国玩家带来一款高品质的射击网游，期待COD早日上线！”

刘炽平表示：“我们很高兴能与世界顶级的游戏开发及发行商合作，将这款万众期待的巨作带给中国游戏玩家。我们相信COD能吸引中国数千万《Call of Duty》的忠实玩家，而腾讯的游戏平台及大型多人同时在线游戏的运营能力将提供强有力的支持，为中国游戏玩家带来身临其境、高度互动的游戏体验。”

Bobby Kotick也表示：“我们非常高兴能与腾讯建立合作关系并有机会进入中国游戏市场，我们认为中国是世界上最令人振奋的市场之一，让我们能拓展业务并开发出创新性新游戏。”Kotick继续说到：“腾讯是动视将COD Ol引入中国的理想合作伙伴。腾讯在以用户为中心的创新方面拥有卓越成绩，并深切了解中国市场，这对于为中国创作游戏的动视来说无比宝贵。我们会一直与腾讯紧密合作，共同打造一款广受中国市场欢迎的游戏。我们希望能夯实与腾讯建立长期合作的基础，并为中国游戏玩家带来崭新且独特的游戏体验。”



发布会场气氛很不错，很有E3展台的味道


军事化很浓的入口安检（当然都是假的）

此次引入中国的新游戏COD OL，会结合《Call of Duty》系列产品丰富的高品质多人游戏体验，并专为中国市场设计全新的游戏模式。这个新模式将会带来游戏前所未有的新功能，允许玩家进行武器、角色与装备的个性化定制。通过游戏内商城，玩家可以强化那些专为中国市场打造的武器、枪支和技能。这款新游戏也将同时拥有不同的游戏模式和地图，并通过一系列基于单机版本游戏《现代战争》世界观的剧情任务展现原创故事情节。

WCS中国锦标赛冠军诞生

世界锦标赛将于上海举行

编：sky
美：洛洛猫

代表当今《星际争霸II》电子竞技全球最高水平的《星际争霸II》世界锦标赛系列赛中国锦标赛于7月13日至15日登陆上海世博展览馆,16强选手在第八届中国国际动漫游戏博览会的舞台上进行了最终较量，



决出了《星际争霸II》WCS中国锦标赛的冠军。获胜者不仅获得中国《星际争霸II》电子竞技“第一人”的荣誉，更获得直接参加今年年底在亚洲举行的战网世界锦标赛——《星际争霸II》全球总决赛的资格，代表中国争夺《星际争霸II》全球总冠军!

经过几天紧张激烈的角逐，展现了强大实力的Spider.Comm(沈辉)成为实至名归的《星际争霸II》中国锦标赛总冠军，他将直接晋级世界锦标赛,Toodming(黄慧明)获得亚军,Phenix.Top(胡涛)获得季军。亚洲锦标赛的十个参赛席位也已确定，他们将代表中国参加《星际争霸II》亚洲锦标赛，争夺世界锦标赛席位，为国争光。



为期三天的中国锦标赛总决赛吸引了大批《星际争霸II》忠实玩家们的关注。比赛现场人头攒动人山人海，从十几岁的少年到三十岁左右带着孩子前来观战的青年，众多不同年龄层次的玩家们齐集在一起，共同期盼着《星际争霸II》中国锦标赛冠军的诞生。



在中国锦标赛总决赛的现场，暴雪娱乐大中华区总经理戴锦和还宣布了一个好消息，2012年11月17日和11月18日暴雪娱乐与网易公司将在中国上海联合主办战网世界锦标赛。届时，全世界顶尖的电子竞技高手



将汇聚一堂，为争夺世界冠军的头衔而展开全球最高竞技水平的比赛。战网世界锦标赛将见证暴雪娱乐主办的2012《星际争霸II》世界锦标赛系列赛（WCS）和《魔兽世界》竞技场全球总决赛的最终巅峰对决。2012《星际争霸II》世界锦标赛系列赛包括了在全球各地举办的30余项国家、地区、以及洲际级赛事。



“我们期待看到世界锦标赛系列赛上最优秀的选手们11月前往上海，在战网世界锦标赛上正面交锋，”暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示，“全球业已看到的《星际争霸II》和《魔兽世界》竞技场赛事的水平令人惊叹，我们期待一场真正史诗级的最终决战。”

“我们很高兴与暴雪娱乐联手在中国主办一场世界级的电子竞技赛事，”网易首席执行官丁磊表示，“中国有数以百万计热爱电子竞技的玩家。我们期待为他们提供一个特别的机会，与朋友聚会、分享游戏的乐趣和对职业电子竞技运动的激情。”

除了竞争激烈的电子竞技比赛，战网世界锦标赛还将成为暴雪游戏社区的欢聚之地，为玩家提供多重体验和礼遇：试玩最新版本的暴雪游戏，与世界上最受欢迎的职业电子竞技选手面对面，选购暴雪游戏周边纪念商品。更多现场活动将在之后全面公布。让我们共同期待11月在上海举行的战网世界锦标赛吧！



据悉，本次《星际争霸II》中国锦标赛决赛由SMG旗下上海文广互动电视有限公司游戏风云频道承办，游戏风云在CCG现场搭建占地近300平米的赛事舞台，并首次采用高清晰度电视技术对此次赛事进行全程高清直播。作为国内最早从事电子竞技赛事举办与转播的媒体，游戏风云频道不仅连续七年主办了国内目前最具影响力的电子竞技联赛G联赛，更携手海内外电子竞技联盟，承办或转播了多项国际大型赛事，让国内诸多玩家欣赏到全球范围内最具影响力的电子竞技巅峰对决。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

K1电视职业联赛第1赛季圆满落幕

第一届K1电视职业联赛于6月30日至7月1日举行了第1赛季总决赛，赛事包含2个项目，分别是跑跑卡丁车团队竞速赛，反恐精英Online团队竞技赛。经过激烈的角逐，庄周恒车队获得跑跑卡丁车团队竞速赛冠军，天禄战队获得反恐精英Online团队竞技赛冠军。而跑跑卡丁车亚军及三、四名分别由凌氏、顶点、Friend获得。反恐精英Online亚军及三、四名分别由NEW4、Eteng、MI5获得。



在反恐精英Online的决赛中，天禄以转守为攻策略压制住NEW4的冲击，拿下上半场比赛。下半场，天禄乘胜追击，连胜五局拿下比赛。第二场比赛双方几次战平，天禄又再次运用奇袭策略，连胜三局。顶着巨大压力的NEW4只得拱手让出上半场的胜利。下半场，天禄连丢四局，形势不容乐观，天禄选手K神马上站出来化解了连败危机。最后天禄凭借完美的配合迅速击杀所有敌人，拿到了K1电视职业联赛第1赛季反恐精英Online项目的总冠军！



K1电视职业联赛是世纪天成为旗下两款游戏《跑跑卡丁车》、《反恐精英Online》的玩家精心打造的与电视媒体相结合的职业化联赛。第一届K1电视职业联赛第1赛季从5月26日正式打响，每个项目各邀请8支顶尖战队，比赛持续6个周末,全程由游戏风云承办并播出，并由众多电视媒体网络媒体播出的形式向广大玩家展示。



本次K1总决赛邀请了中国台湾跑跑卡丁车著名主持Jerry，现场场面格外火爆。凌氏战队成为夺冠的热点，而他们的对手庄周恒战队也毫不逊色。庄周恒战队一开始便拿下个人赛，之后多次利用对手的失误，最终锁定了第一



大场比赛的胜利。第二场比赛，巨大的心理压力使凌氏失误连连，但他们在落后的局面下不甘示弱连扳四局。最后庄周恒完美抵御了凌氏猛烈的攻击，拿下了决胜局，赢得了K1电视职业联赛第1赛季跑跑卡丁车的总冠军！

赛后，K1赛事负责人，世纪天成渠道推广总监汤海平表示，K1赛事已经进入第七年，培养出了一大批电竞选手以及稳定的玩家收视群体。作为一个经久不衰的电竞品牌，“经典”也不代



表着“恒定不变”，所以今年特意在K1这个耳熟能先的电竞品牌下设立了电视联赛部分，之为给玩家们创造一个更为直观、更为便捷的互动平台。作为赛事的载体，电视媒体无论从娱乐、文化还是营销推广的角度来说都要更具有吸引力，电视联赛已成大势所趋。本次赛事邀请了国外战队Navi，一方面希望能够给国内战队提供更多交流，另一方面则是提升K1的品牌宣传，且K1联赛推广世纪天成旗下产品的主要思路并不会改变。K1赛事负责人汤海平还表示世纪天成一贯的运营理念是“让游戏创造快乐”，如何更好的满足广大玩家们的喜好、需求是必须去关注的重中之重。只有得到了玩家们的认可，这样

经过七年的沉淀于积累，K1已经成为国内电竞一块响当当的牌子。如何更好的满足玩家的需求，顺应市场的喜好，成为所有游戏运营商的一大课题。在未来的日子里，如何为大家



带来更多劲爆精彩的比赛与娱乐体验将成为K1努力的目标。相信未来K1会表现的更好!除了电视联赛外，K1大赛也已于6月1日正式启动，或许K1也会成为你一鸣惊人的舞台!

编：sky　美：咖啡

专微栏



章老湿
念过几年书，尘世中一个迷途小书童

X先生
喜好不明，兴取向不明

P羊
温柔娴淑，勤劳奋进

肥龙
好写文章，因为没钱，愤世嫉俗

贪睡猫
宅男始祖

Samtown
著名帅哥，女读者众多

朱朱
“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK　时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

保存后，保存

文：moon 电攻忠实读者 实习编辑

每周从学校回来，小我一轮的妹子便要缠着我陪她玩。我一直以为我是一个比较贪玩的人，但是我却完完全全地败给了那个小姑娘，每当我躺在地上装死，求她不要烦我的时候，心里就会涌起一阵莫名的悲哀。

我已经不是一个孩子了啊。

终于送走了小煞星，我一屁股靠回椅子上，长长地舒了一口气。望着眼前闲置了20分钟的windows桌面，竟有些恍惚起来。

五花八门的图标堆满了半个屏幕，系统默认的壁纸与窗外的万家灯火形成着鲜明的对比。

就这样静静地望着，视线一遍遍划过那些杂乱无章的排列。

曾经我以为，我将永远是那个坚定不移的单机阵营维护者，面对“忽如一夜春风来”的网络大潮不屑一顾。

是什么时候开始，自己对这个“千树万树梨花开”却寻不到半个单机游戏影子的桌面竟是生不出半点的怨恨呢?

于是漫无目的的，鼠标点啊点啊，鬼使神差的，便点开了一个文件夹。

也许很多人也会有这么一个文件夹，静静地躺在硬盘的角落，永远游离于自己的视线之外，只有在夜深人静时，才会偶尔给呆坐在屏幕前的人提个醒：这里，有你的过去。

旅行的乐趣，并不是自己去了什么地方，而是在漫漫旅途中，留下一串长长的脚印，在自己疲累彷徨时驻足欣赏，然后融入淡淡的月光中进入梦乡。

当点开这个文件夹的那一刻起，周围的一切都已经不再清晰。

第一次手握滑鼠，第一次学会“安全关闭计算机”；第一次成功双击，第一次学会安装自己辛苦攒钱买来的游戏；然后，从学会存档的那一刻起，留存至今的，在这个名为save的文件夹里，没有游戏，只有回忆。

于是便回忆起那个没有网络的时代来，于是便回忆起已经各奔东西的朋友们，和那些我们共同经历的，懵懂的年代。

我们共同经受了核战阴云，劫后余生的辐射；我们共同亲历了开创帝国、成就梦想的时代；

我们共同见证了人类与兽人那血染圣门的魔兽争霸；

我们共同保存下与诗织紧紧相拥、深情一吻的心跳回忆……

即便这些淡去了原有色彩的记忆早已被肆意美化、赋予了这样那样的含义，

但是，我始终无法忘记：

我忘不掉，磐天岭上，封寒月那饱含幸福的笑意；　我忘不掉，剑门关下，那对超越了世俗界限的夫妻；

我忘不掉，桃花深处，伴随着少女的娇喝从天而降的闪电；

我忘不掉，通天塔顶，宁做千古恶人只为拯救苍生的背影……

秋天，是收获的季节，但是却总是令人禁不住伤感，即便只是靠在这里无所事事，窗外不时卷来的秋风也直萧瑟得人心如潮水思绪翻飞。

于是，又看到那一顶小小的竹伞在等待远方归来的少年，一泓浅浅的笑意驱散了无边的风雪，模糊了少年的视线……时间就此停止，定格为一卷悠长的画卷，这一瞬便是所谓的“永远”，以梦之名，融入你我的生命。

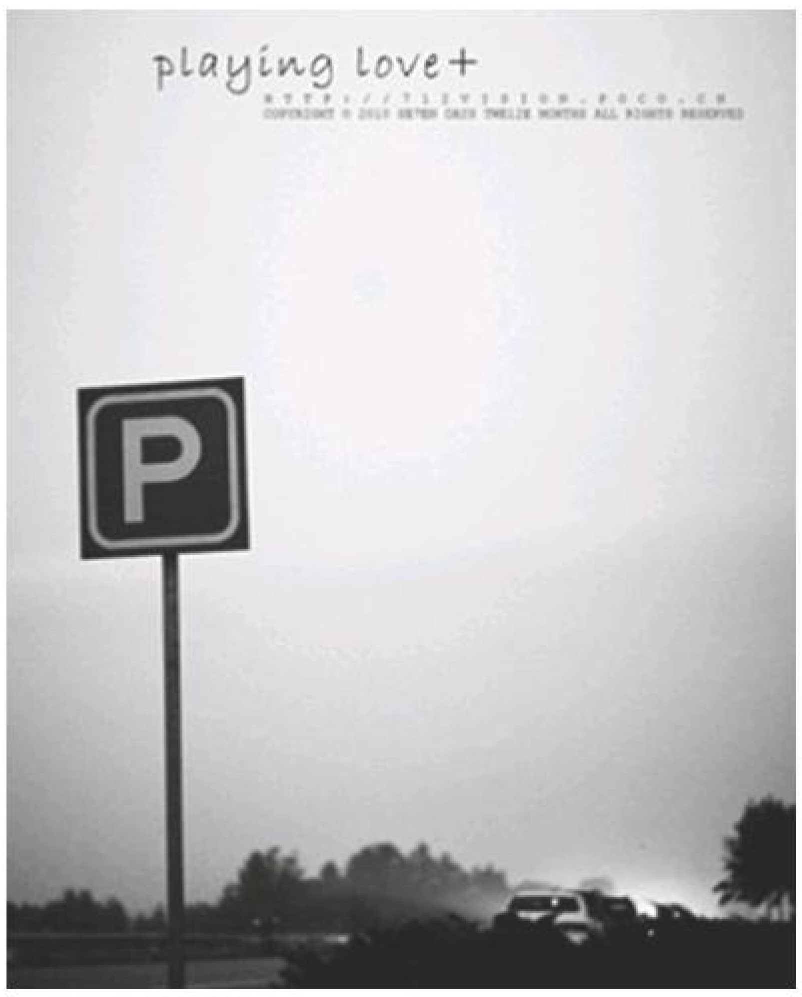
史老板说过：网络游戏根本不是“游戏”。

难道说，单机游戏便是单纯的娱乐么?

就像曾经那只不再追逐着时代的“火狼”，在思考了太多关于游戏的意义后，隐没在《希特勒复活复刻版》中，沉醉于午后斜阳下的那般执著。

其实，我想说：

单机游戏同样不是“游戏”，他是根植在我们每一个游戏人心中的，一个信念、一份洒脱，以及，一种难以名状的爱。



荒诞故事

文：X先生

这个故事是一个不靠谱的朋友告诉我的，事情大概是发生在三年前。

那是在一个白色情人节的晚上，我被那个不靠谱的男人约出去一起过夜。但这并不能说明我们之间是基友关系。但这总能说明，我们都是可悲的家伙。

和我一样可悲的这个人叫猪，他属猪，今年应该二十八岁，至今没有女友。据他自己说，他还是字面上的处男（不是物理上的）。他回忆中和女性最亲密的接触止于舞会上的牵手，那几乎就等于是牵陌生人的手。

他和我说这个荒诞故事的地点，是在莫泰168楼下的一个黑网吧的包厢里。包厢就是比较高级的小黑屋，关在里面的人可以畅所欲言，就算是发泼疯吵号嗬大哭掀桌子扔椅子都是没人管的。这种沉闷的闭塞的环境特别适合作为讲述荒诞故事。

好了，时间地点都清楚了，那么接下来就应该是故事的开头。但其实，我们的猪同学开始时就坐在那里自顾自的游戏，然后再有一句没一句的吹自己的游戏打得多牛哔，然后又抱怨这个白色情人节，说一份巧克力都没收到，又说羡慕《心跳回忆》里男主角的那种日子：两月的时候收到好多女主角亲手做的巧克力，然后在三月可以送还回去，提升好感度。

——您看他零零碎碎的说话都不带逻辑，所以这个故事究竟是从哪里开头的，我其实是搞不明白的——

后来他突然说到那天他厚着脸皮去找个半熟的女性朋友硬是塞给她一盒巧克力，趁着别人还没反应过来，立刻追问她晚上有没有空。

——这时候他已经眼神恍惚，不敢正视我，两眼珠子直直的盯着屏幕，好像在回顾当时的场面，急着想要把那惨痛的经历讲完——

然后他说那天他手里捧着巧克力，被女神告知已有安排。然后他第二天又发现那妞带着个崭新的水晶玫瑰胸针和满脸的幸福出现在面前。

——讲到这里，他声音里有了哭腔——

为了不要让他丢脸的哭出声音来，我小声质疑了他的行为，认为他这么大年纪的人了，还玩情人节送巧克力这种小把戏貌似是不适合的，也难怪被别人比下去。

他反驳说他可不光送巧克力了。那天晚上他去花市批发了一大把玫瑰，拆散开来，分别包装成一支一支的送了好多个人。

我说我靠，不会是把好多个女人同时约出来一个一个当面派发红包吧？

他说没有，让她们排好队，叫到名字的出列，拿了花，站回去。

我说我靠，算你狠。

他笑笑，说其实是捧着花，绕着市中心走了一大圈，见人就送，送出去好多。

我说我靠，这典型花痴发作了。

他争辩他不是送给单身女子的。他倒是有那个心，但那天路上哪还有落单的。他是送给一对对的陌生情侣。动机纯粹就是祝陌生的人们情人节快乐，永远幸福，天长地久。

——听到这里，我就琢磨，这不像是正常范围内常见的事情啊——

我说我靠，别人都不认识你，你这不是耍流氓嘛，能不能有稍微正经一点的感情生活。

他说他非常同意我的观点，其实他自己心里也是这样想的。情人节之后，他就奋发图强，在生活中时刻留意身边的机会。一个月来，他每天晚上都去楼下的麦当劳坐着。天天都是买一杯橙汁，坐在同一个位子，手提电脑“啪”的拍在桌子上，假装文艺青年到快餐店进行创作。他说，麦当劳那里几个打工的小妹妹都认识他了，其中貌似有一个戴眼镜的麦小妹对他有点意思。

——我知道这样就开始了荒诞故事的下半段——

他说，这次准靠谱。有一次他买完东西，一回头，差点撞到那个眼镜麦小妹，还有一次，他觉得餐厅里的音乐太吵了，瞪了几眼天花板上的扬声器，被那姑娘看到了，马上，音乐就被关掉了。还有一次，他去买橙汁，别人的橙汁都是从机器里倒出来的。但是眼镜麦小姐是从桌子旁边直接拿了一杯已经倒好了的橙汁。这一切的一切都说明他受到了麦当劳打工小妹的区别对待，也就是说明他在享受特殊服务，从而可以证明别人是对他有意思的。

我很想提醒他，摆放在外面的饮料很可能事先被人往里面吐过口水。但又觉得这样会让他更加兴奋，所以就没有提这件事情。其实我根本就对他的个人臆想不感兴趣，只等着他倒完这碗心灵的鸡汤，好让我俩不再这么尴尬，好让我自己继续专心打游戏。

没想到他话头一转，开始说起了自己的犹豫和美好愿景。他的决心是要玩欲擒故纵，他的目标是必须把自己最酷的一面展示出来。在表决心的时候，为了加重语气，他开始吐脏话。其实猪这人骨子里是特别纯真的。和一般的宅男一样，他太久不和女人接触，和陌生妹子说话都会脸红，眼神飘来飘去不知道该往哪里看，只会站着傻笑，根本开不了口。而且在他印象里的女子，都是纯洁善良，健康阳光，大方得体，知书达理，有感恩的心之类完美抽象的存在。看到他为了肯定自己的臆断，不停的从嘴里讲出几个骂人的词汇，真是一幅略带喜感的场面。

——荒诞故事的结局，也不一定是出人意料的——

他最后的陈词总结是，只要把手里的一款泡菜网游玩完了，马上就去泡那个麦当劳里的妞。他强调，泡菜和泡妞差不多，都是影响工作，白天没事脑子里就想着它/她。从某些角度看，泡菜比泡妞好，更节约时间，更节约钱。虽说泡妞也是“免费”游戏，想要玩的好，没有一个不是砸了大价钱下去的。如果将泡妞的过程细分开来看，其实也就是装备一点点堆上去，一次次开荒，最后推倒。

我说这不一样，游戏都是虚拟的。泡妞还能有点外部效用。泡菜，服务器一关，都没了。

他说，妞一样么，换个代理商你也啥都不剩下。游戏的话，你看当年大航海倒闭不是正好TBC开么？完全没影响啊。换泡菜的交易成本还比换妞低一点，了不得就是重新买点卡。妞的话还要调整心态，伤得重点，搞不好这辈子就毁了。

——所以这就是整件事的结局了。虽然他嘴里出现了两个女主角，但最后却是一切皆归泡菜网游。事情没有发展成感人的表白，没有发展成烧饭洗碗尿布奶粉，也没有发展成一桩刑事案件。这个男人吐出来的这一大段感情最终的归宿就是一款泡菜网游。荒谬吗？泡菜倒是很合适那个沉闷燥热的小黑屋。那环境很像泡菜坛子，闻起来有种呛人的酸味。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

透过游戏看众人

文：小P羊

心情就是拿来娱乐观众的

说到阿汤叔吩咐下来的微专栏任务，P羊就不免想到读书时老师布置的周记，这东西怎么说呢？老师布置任务的时候，总觉得自己能够写出一篇荡气回肠，让人读完欲罢不能，意犹未尽的东西，不过到实际落笔的时候已经晚了，总觉得心里空虚莫名，一切皆如浮云，最后老办法——凑字数，落笔后自然就是“周末天气很好啊，大家去公园玩啊，很开心啊很开心很开心啊很开心……”（以下省略几百字很开心），读书的您看到这里或许要会心一笑了，是啊！无耻的P羊就是在凑字数。

其实，微博也好，无命题周记也好，都不是个报流水账的地方，换个角度站在阅读一方来看问题的话，要读这篇东西的人必定想看的是作者的吐槽和心情，所谓的你有啥不开心的说出来让大家开心开心么。好吧，心灵阴暗的某羊从不认为暴富、暴幸福、暴白是众生喜闻乐见的，人生苦短，大家都需要安慰，最好的安慰就是看到自己关注的某人在“发霉了”，但我要说，这是凭啥啊?

啧，干脆告诉诸位吧，某羊是绝对不会再通过微博“发霉了”，不是因为耻于让众人观看到P羊不雅的吐槽，而是某羊的父母拥有让我难以理解的侦测能力，只要某羊一发表心情感叹，他们就会像头上插了雷达一样迅速扫描到位置，其扫描速度之快，扫描准确率之高，让熟练掌握EVE探针技术的P羊望尘莫及。总之就是因为太尴尬了，所以就别这么玩了。

或者我也可以像龙爷（肥龙）那样，没事找个“标靶”一通口诛笔伐，以此和喷子拼战力拼脑力，在圈子里搅起大风大浪。其实某羊一贯自认各种风格的文体都可以挑战一下，但是，回首看下龙爷气吞山河的胃口以及蔑视众生的眼神，P羊实在是提不起勇气破坏自己看似无害的形象。这风格不适合，勉强为之也是东施效颦，那么我该说些什么好呢？其实，百转千回，说来说去还是得回到游戏、生活上去。

游戏也能看清人

那么，游戏和生活有什么好说的呢。当然好说的太多了，用科学的观点来说，游戏可以放松心情、提高智力（虽然也有观点指称过度游戏会让人智力下降）；用哲学的角度来说，游戏同样展现了现实的人类欲望（比如玩大菠萝3的诸位，想伐木到好装备么？想成为高富帅么？）。不过，P羊更认为游戏是个观察他人本质的好舞台。

说到这个，P羊不禁联想到了FBI侦探大师乔·纳瓦罗所著的《FBI教你读心术》了，他的经验主要基于面对面的交流、基于人不经意间表露的肢体语言以及反复的试探。这并不太符合飞速发展的互联网时代，想想看吧，乔·纳瓦罗要是玩游戏或者聊QQ的话，他得把自己的那套理论置于何地呢？所以，还是期待一下由P羊所著的《职业玩家教你区分对面的是不是人妖》丛书吧，不过，该作何时面世大家就不必过于期待了，以某羊一回到家就浑身骨头松的生活态度，估计下个世纪都未必面世。

闷骚宅的激动

其实不是所有的游戏都能看出别人的人品如何，至少我觉得你玩个整整一年的开心农场都未必知道那个隔三差五跑到你菜地来种草、偷番茄的人是怎样一个家伙。不过幸运的是拳头公司的LOL，暴雪的“暗黑3”就是一个很不错的观察站了。

比如P羊在LOL中结实的吉君，就典型是一个毛糙的家伙。此人最多的一句话就是“快快快，上上上，上啊！某某，你在干什么？”虽然LOL开五黑时，他的对话对象只有区区四个人，但很不幸的是，此人能让其余四个人都不知道其指责的是哪一个，他说的上到底是地理方位的上北下南的上还是冲到敌人堆里卖萌，结果可想而知。不过吉君有个优点，虽然在LOL激战的时候会像打了鸡血一样激动、愤怒，而一旦不在LOL的时候，其腼腆的声音在Qtalk里根本就没人听得清，这更是引起了五黑众其余之人对他情不自禁的嘲讽，顺便也波及到了其一直努力维护的小苍君。不知道是不是这个原因，吉君后来很少出现在五黑团，通过伟大的盒子提供的查询功能，大部分的时候他都在默默的打路人局。以P羊的眼光来看，这势必又是个拥有一颗为人所不知的奔放的心的闷骚宅。

谁也别想赚便宜

话又说回来，LOL到底是个不太有利益冲突的游戏，大家只会在团队配合上因为观点不同而争执不休，展露出或毛躁、或输不起、或有心担当“一家之主”的心态，而大菠萝却是一个有G、有装备，鱼龙混杂的大舞台了。常逛NGA暗黑3版块的某羊虽然重不加游戏的公开频道，但也有幸目睹了各种骗子的嘴脸，不过平心而论，被骗的倒霉鬼们也无不是些冒失、贪小之辈。明知道暗黑3的面对面交易设计并不科学，却甘愿冒着被骗的风险好省下15%的交易税，这是何等的冒险主义啊。有趣的是，美服、欧服却鲜少发生类似情况，只能说RMAH你立了大功。

说到大菠萝3，P羊认识的雪君又是一个有意思的人，和不少玩家好友的东西总是无所顾忌的开口要，顺手给的态度截然不同。此君连要一颗黄宝石都要1:1的交换其他颜色的，这算什么？亲兄弟明算账？大家都别想赚便宜？公平第一？当然最近关注大菠萝3交易系统的玩家都知道了，无暇方正绿宝石的价格8000左右，而无暇方正黄宝石的价格仅为800左右，不知道他在知道真相的那一刻经历着怎样的心路旅程。当然雪君还是不贫穷的，狂刷地窖，日赚600W的法爷，让P羊的武僧只能抬头仰望啊仰望（他刷不烦么？）。不过最近，雪君居然主动借某羊GF装刷着玩，真是月球一小步，人类一大步了。

闲言碎语至此，P羊终于可以大喊一声“写完收工，德玛西亚”了。看了此文诸位是不是也情不自禁地想起了自己游戏里的好丽友、好基友了呢，也情不自禁偷偷透过游戏评价着他人呢？嘿嘿，这就不管我的事了。

某个不科学的早晨

文：阿宅

天渐渐地亮了，经过彻夜的赶稿，阿宅感到疲惫不堪，无奈还有好多页毫无头绪、没有一丝灵感。

还是出门走走吧，每当写稿不顺利的时候，阿宅总去小区的人工湖旁散步以寻找灵感。

人工湖是他平日最喜欢去的地方，湖水清澈见底、石岸边满是生长茂盛的植物。靠在木质的长椅上呼吸含氧量充足的空气，是生活在钢铁都市中的人类不能多得的享受，如果还有佳人相伴那就更完美了，简直成了该死的现充了。 现在还是清晨，那些锻炼身体的老头老太没木有出来，阿宅独享着这片美景，没多久便有些昏昏欲睡了。

霎时,空中射下一道异常炫目的光芒，差点亮瞎了阿宅的氪金狗眼。

待恢复视觉后，发现身边坐了一个帅哥。哎？这帅哥这么那么眼熟？

帅哥缓缓转过头来，嘴角轻蔑地一弯。我靠！这个动作自己对着镜子研究了很久的。

难道是因为缺乏睡眠出现幻觉了么？不可能，经过刚那一闪光阿宅现在特别清醒。环顾四周，发觉身后的草坪上嵌着一个球形的物体，2米高的样子，物体周围的草皮正散发的阵阵焦味。

阿宅顿时明白了。

"阿宅01，姑且这么称呼你吧，你时光旅行回到这里，有什么事么？"阿宅拼命压抑着心中的窃喜。时光旅行哎时光旅行哎！平凡无奇的生活就要结束了么？难道世界将等待阿宅来拯救么？难道成为英雄之后数以万计的美女将要投怀送抱了么？

"确切的说是乘坐穿梭机时光跳跃过来的。"阿宅01塞过来一个一个看似U旁的晶体棒，"到这个时间节点，千万别忘记购买FWonline。次世代科技，神经直连。全球限额6万啊，不玩抱憾终生啊。"

喂！时空穿越就是为了提醒买游戏？这时光穿梭机也太廉价了吧。

"记得哦！那么我就撤啦！≧▽≦"阿宅01屁颠屁颠的坐进的穿梭机。

唰！又是一道炫目的光芒。终于走掉了，真心荒唐啊。

"你怎么还在啊！"阿宅一睁眼就看到朝自己傻笑的自己。

"我是阿宅02。我是来提醒你，买了游戏进入后千万第一时间吧新手装备卖掉，游戏初始市面上装备少的时候时很值钱的，具体资料在这里。"递过来的又是一个记忆棒。"那么就拜托啦！"

阿宅已经吐槽不能了，只好闭目等02离开。

还没睁眼耳畔就响起震耳欲聋的爆炸声，怀着不祥的预感睁眼……

只见阿宅03一身黑色的紧身劲装，手持两把形状奇怪利刃。阿宅04则是几乎看不到脸的金属重装，然后身上挂满了各种火炮飞弹。

"早料到你会来阻止我了。但是我会把成剑圣的目标贯彻到底的！"

"放弃吧！贫血近战职业在3.09版本之后就是坑！"

"你已经堕落为无脑的小白了么？！一决高下吧！"

"哈！补丁就是神，改让你重新认识一下真理了！"

两个家伙立刻开打了，阿宅识相躲在长凳底下偷瞄。03貌似是召唤系的双剑，移动快、攻速快、回避高，并且可以战斗中召唤各种兵刃。04一看就是为了DPS牺牲机动性的重装甲远程炮台。

我靠！未来的游戏都玩真的了啊！单没多久阿宅就发现，原来各种华丽的装备、技能特效都是全息影像……

两个未来阿宅惊天地泣鬼神的PK了半天，还是没分出胜负，倦意渐渐袭来，快睁不开眼了。

"你们有结果了把资料留下就回去吧，别叫醒我了。"塞上耳机，打开初音的洗脑歌，阿宅躺在长椅上睡着了。

没躺多久，发觉有人在轻推自己，睁眼还是那张熟悉脸，只是眼神有些恶心。

"又干吗？"

"没有干吗啦！伦家就是想告诉你，当遇到令自己心动的男孩纸的时候，一定不要迟疑喔，不然会后悔的啫！"

"你妹啊！"阿宅顿时小宇宙爆发把这个基佬踹回了穿梭机。

身心疲惫，不过好在世界终于清静了，阿宅重新躺下来。

不知过了多久，阿宅觉得头被捧起放在一个软软的温暖的垫子上，微微睁开眼睛。

眼前两个突起的物体离得是那么近，以至于看不清了，四周的气味是那么的芳香。

这……这难道是天堂么？啊！传说中的膝枕！太幸福了，终于可以告别单身了，看来不用成为魔法使了！

女孩俯下身来，终于看清了那精致的脸庞，那随风轻飘的秀发。阿宅很配合的闭眼、撅嘴，然后额头上感到了棉花糖般的柔软。

虽然小小的失望，但如果这是梦，就永远不要醒来吧！

"对不起不能继续陪你了。"哇！这声音，太悦耳了。

女孩放下还在陶醉中的阿宅，走向了穿梭机。

"再见了，蜕变前的自己。"

……

啊咧？

……

orz

过了许久许久，又是一阵闪光。

这次从穿梭机里出来的，是……一个臃肿的孕妇……虽然是陌生的面孔，但是左臂那个去年冬天烙下的"01初音未来最喜欢了"的文身可是转世投胎都不会忘记的。

尼玛！这什么神展开啊！从宅男到基佬再到美女、孕妇……

"***** (哔——)，有完没完，敢不敢生个外星人宝宝啊！"阿宅立马变身超级赛亚人、开启AT立场、召唤青眼白龙、启动Trans-am、使用仙人模式、虚化、变身魔装少女……把跟穿梭机跟孕妇秒飞。

"哎！这次要你拯救世界啊……"

阿宅已经无力吐槽了……

天色突然暗了下来。

啾！！！！一道煞白的光线从天而降。被掠过的楼房瞬间化为青烟……

日本AV界游历记

文：太狼

消失在读者眼前快一年了，这一年间，太狼不小心踏入了歧途，混入了日本著名的文化产业之中，我身边的朋友都很羡慕我，说我找了份好工作。其实，那些在大家硬盘里躺着的男女主角们在现实中真的很平易近人，太狼用自己的亲身经历为大家讲述一个硬盘深处的故事……这个故事要从太狼离开电攻编辑部那时候说起。



AV男太狼和原田老师在后台

初入江湖深似海

太狼在离开编辑部怀揣着自己伟大的梦想再次步入了社会中，然而这小小的梦想抵挡不住现实的摧残。太狼在处处面试碰壁后甚至干起了街头卖唱歌手的活计，在被无数次城管依法取缔、一路狂奔赶末班地铁后，太狼终于在某日收到了一家日本公关公司分公司的E-Mail，以为终于有人欣赏了自己的才华。于是，太狼按信中所述的时间地址来到了那家公司，在进行了简单的自我介绍之后，太狼正准备开嗓嚎上两句来表示自己的才华时，对方直接递给了我本"秘籍"，并对太狼说："我看尔等才华横溢，根骨不凡，必是公关经纪人之良才，我先授予你这本秘籍，望你能靠此平复天下！"。

就这样，太狼莫名其妙的进入了这家公司，在闲来无事的厮混一个月后，太狼突然被公司高层悄悄召唤进了小黑屋，本以为要接受什么严刑拷打，太狼知道自己是最吃不了痛的，已经准备向高层自首，自己曾经偷了公司厕所的一卷卫生纸等肮脏行为。还没等太狼开口，身处黑暗中的高层发话了："这次，日本总公司会派来几个重要人物，你们一人负责一个，一定要保证安全和客户的满意！具体情况都写在这份计划书里，你们回去仔细看一下！"

太狼在自己的办公室里打开了这份计划书，上面赫然写着日本AV女优原田明绘来沪的日程和安排，我首次负责的明星居然是位AV女优，这个……实在太突然了，躺在太狼硬盘里的女神居然会出现在自己的面前（太狼发誓：我只是下载了没有看！），这辈子还没看过AV女优穿衣服的样子哪，为了更好的完成这次的任务，太狼马上打开浏览器，在一个名为"学习计划"收藏夹里拉出了几个网站，把这位原田明绘的所有"电影"都下载了下来进行学习，期间办公室其他人抱怨网速无数次，这让太狼感觉回到了电攻编辑部的年代。

说一句题外话，大家都知道，现在各大论坛、门户网站，无论大到世界风云，小到吃饭拉屎，任何一条新闻都足以引起中国网名的对骂，唯独上成人论坛的网民素质高，从来没见过骂人的，回帖全都是楼主辛苦了，谢谢楼主，楼主好人一生平安。

拍摄现场小内幕

之后的事情很多读者应该都知道了，关于接机和上海成人展现场的一些情况，太狼在将来有机会再和大家说。这次，太狼和大家说说自己在这次女优上海之行期间拍摄过程中发生的有意思的事情。

那日，上海成人展结束之后，大家迅速赶赴上海某个摄影棚，由于司机不够，太狼临时充当了一把司机，寻思着这反正不是我的车违章也不算在我头上，于是在3次违章掉头后终于载着原田明绘到了目的地（真实情况是太狼不认路，内环晚下了一个出口），到今天，我已经不能描述当时坐在这台奥迪里复杂的心情了。午夜的大道，我坐在路边吃羊蝎子。空无一人的街道上，依然有豪车的警报呼啸而过，我想，嚣张个啥，你拉过AV女优吗?

在等待了两位比太狼更不靠谱的司机20分钟后，大家都开始了准备工作。我们一群临时"经纪人"也就无所事事的坐在旁边，谈谈生活、谈谈理想。过了不久，就听到导演大喊一声"开拍了"，我们转过头去，才发现各位女优脱得只剩比基尼了，之前大谈的理想、爱情早就置于脑后。据太狼不仔细的观察，现场好几位男士都撑起了"帐篷"，这些没见过世面的男人啊，至于嘛你们又不是没看过他们没穿衣服的样子。写到这里太狼瞬间懂了：隐约才是美。

再说一件当天发生的有意思的事情，为了让各位围观同事降火，以免晚上付出不必要的开销，太狼遂决定大家将阵地后退30米，来到另外一个紧靠着厕所的房间聊人生（方便某些人不可告人的目的）。据不完全统计，在整个3小时的拍摄过程中，在国内有很高威望的加藤鹰老师，一共上了9次厕所。所以这样看来，这份工作对身体的伤害还是很大的，给位立志于做小白脸的男性同胞们，为了自己的身体着想，还是现在就开始服用一些养肾的食品。

由于篇幅和事件关系，刚从日本交流回来的太狼这次只能为大家带来这点内幕消息。如果还有机会，太狼会更多的说说关于日本成人产业的现状。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

凌晨三四点

编：sky

文中人物微博
有时右逝：http://t.qq.com/uuishere
人皇sky：http://t.qq.com/sky
电攻sky：http://t.qq.com/sky-23

一、凌晨一点

星期日对于我这种没有固定工作的流窜人口来说并没有什么特殊的含义，因为我完全不会体会星期一那逆天的恐怖。周日的晚上我和贼公贼婆两口子去吃了一家好吃到爆的烤肉，期间指点江山、激扬文字，粪土当年老大，不亦乐乎。然后回家上线看到了SKY大大的留言：“每个月的那几天到了，你做好准备。”

我去，竟然又到了交稿日了？

其实这一次碍于我准备去CJ——就是那个国内人体艺术展和摄影器材展——去CJ玩一圈，所以我并不打算拖稿。因为SKY大大坦言已经被圈内朋友告知了我要住的酒店，并且很亲民的去隔壁大楼定了一个房间。

“能保证视野无碍，可以一枪打死对面的你的房间。”SKY大大是这么描述那个价值不菲的酒店的。其实我内心冷笑啊，法制社会啊你用什么枪狙杀我啊你以为你有个绷弓子就真是打猎的啦？

直到老大问我，是不是有一个编辑叫SKY和我很熟，我说，是啊，很熟。

老大说，哦，那就行。黑枪这个生意啊不能做生人不然会出事……而且老大很慷慨的说在“得知你的编辑是打算干掉你之后我还优惠给了一个包邮的折扣”。

看看电脑的时间显示，才凌晨一点，我还有趁着SKY大大没有睡醒的几个小时来自己动手丰衣足食挽救一个年轻作家的绳命。绳命是汝刺的井采，我不希望就这么拜拜。

其实上一次的专栏我推荐了不少老游戏，之后我深深的自责了很久：我推荐的游戏一般都属于低配置的游戏类型，因为电脑一直不是很给力所以也没玩过什么经典的单机大制作。不过写完上一期的专栏之后我还是很有灵感很有回忆的想起来了更多更老的游戏，于是去了网上找下载，其中包括《杀手47II：沉默刺客》。虽然下载之后360一直报警，吓坏了我这个电脑白痴了；为了安心，我还是卸载了360然后才安装的游戏。

果然这次不报警了。

杀手47的电影我看过很多次，节奏非常快剧情非常紧凑——唯一的缺点就是节奏有点太快了剧情有点太紧凑了。所以这部电影我就算看了几十遍依然兴趣盎然，因为依旧没有看懂。不过作为一个先玩了游戏再去看电影的玩家，只要那个光头背后有着条形码的纹身，一切都足够了。我也希望自己的东西能够弄成游戏或者电影，然后有老大这么一个角色。老大当时和我说这件事的时候也是信心满满，期待着自己是一个英雄，最后死于人生的战场，还得是冷兵器刺穿胸膛，被尖锐的信念所贯穿……

我思来想去，比较符合现实的和老大能扯上关系的尖锐的玩意，也就是尖锐湿疣了。

哦，说到写书，SKY……不是我的编辑，是人皇SKY；虽然SKY大大也挺黄的，但是不是人黄是人皇。SKY最近不是写了回忆录么？他也要开始签售、宣传了。值得一提的事情是，SKY的女朋友也叫youyou，写作柚柚。所以很多时候盖哥说出来这件事的时候，大家都以为我是他的女朋友。总之人非圣贤孰能无妾，还是希望大家支持我的绯闻男友。

二、凌晨两点

凌晨两点向来是我文思如泉涌的时间段，写出来的东西一股子肾上腺素的味道，看了让人热血沸腾，所以这个时间段我要抓紧码字。早晨十点我写的东西总是带着一股子胰岛素的味道，看了之后让人萎靡不振有点贫血的感觉。中午两点写的东西最惨无人道，字里字外散发着尿素的芬芳……当然了时间不好浪费，所以中午写写老大和那几个催稿的编辑即可。

言归正传，在辞别了近三个月的暴雪校园行和全国巡签之后，我重新开始走上了LOL第二赛季的恢复性训练——说白了就是上线匹配模式随机组队坑人去。队长和D倒是都在，可是一群老朋友很多已经不玩这个游戏了，给我留言说是三个月也没见我，来不及告别，弄得大家挺伤感的。

更伤感的事情是，碍于我三个月没有上线，我们的队伍成绩有了显著进步……我实在不愿意去想象我的几个老对手都是因为我不在之后发现实力上差距太大而AFK的。

作孽啊……

不过大半夜写东西写累了打开游戏玩上一把，倒是对我来说最好的一种放松。狼叔，就是你们耳熟能详的火狼，以前也跟我大半夜一起玩，坑的很深，起码需要3个rank等级1600+ 的人才能爬出来。群众们最喜闻乐见的事情就是看到狼叔掉线，然后我们安心4V5；对面的群众最喜闻乐见的事情就是狼叔偶尔咬牙坚持重新登录，然后我们安心的4V6。

嗨，新手么，都是从坑开始的。我很能理解菜鸟的感受，所以从来不指责任何人的失误。狼叔这个人也厚道，轻易不来祸害我们，除了要催稿的时候他才登陆游戏，很善意的说：“和我打会游戏，或者写稿子去吧，你选。”

我能成为一个作家还真的要感谢我的编辑们无所不用其极的态度。

其实天气越来越热了，我也张罗着想买一辆车代步。犹豫了好久，问了好多朋友，迟疑着到底是大众还是本田，最后一咬牙一跺脚，买了一辆凤凰回来，手动组装。现在每天我的生活就是骑着我的小自行车穿梭在整个小区，偶尔去朋友那边拿一些T恤回家发货。

哦，说起来……最近我不是一直做淘宝么，有一个胸针叫做“老大的节操碎片”；买的人很多，但是都给我差评……后来我特意备注了以下文字：“请购买老大节操碎片的亲们注意：七个节操碎片不能召唤老大，以此为理由给予差评的评价本店概不接受，你大爷的。”

另外很多读者反映我签名的字很丑，而且时不时会有错别字……呃，这个，离开了键盘之后我的写作能力确实骤降。最近哈狗帮和张震岳出了一首新歌叫做《离开》，写的就是网络世界和现实世界的故事，大家可以去听听，很有共鸣。有些时候回过头看看，如果真的离开了网络，可能我真心一无是处。我是在使用网络还是在依赖网络？不知道，但是我也不会思考。

不过以后如果有机会的话，还是争取练练字。这是因为吧，我的字确实难看；倒是可以保证是真迹不会找人代笔，也有好处。但是有人说“右右你的字长得跟老大似的”，这我不能忍，是可忍孰不可忍！

三、凌晨三点

最近写了一个AMD广告的剧本，一个暴雪电影的剧本。暴雪电影拍摄时找了一个不懂WOW的导演，无法和他解释清楚盾墙和斩杀等等内涵的东西，只好放弃。

这还好，最近真正想让我一枪打死自己的工作是接了一个话剧剧本；主旋律的，歌颂好人好事。我拿脑袋去撞墙啊有没有！！我心里能勾勒出来的好人好事也就一个扶老太太过马路了，可是现在这个社会大环境谁敢扶老太太啊！我不能害人啊！！这比我写过任何一本小说都有误导性啊！

剩下的好人好事……拾金不昧？“我在马路边捡到一分钱，把它交到警察叔叔手里边~”。可是现在一分钱是不是有点少了？一万？是不是多了点？做人要严谨，所以我还特意找了剧组的其他人讨论了关于拾金不昧这个主题如何才能真实。三天之后我们得出了结论：六千四百二九块四毛，这个金额正好。

其实现在一旦有什么好人好事，媒体就会给人家扣上一个“最美”的帽子。你看看，死了的司机叫做最美的司机，天天代课没有办法活下去的老师叫做最美的老师。这就是所谓的红颜薄命吧？最美的都死的死伤的伤，太惨了。

总之工作就是工作，不干活怎么有饭吃是不是；所以剧本还得写，好人好事还得弄。上网搜索了一下最近的好人好事，结果发现劫机事件的见义勇为才是最近最有代表性的事件。最后我终于写出了这次剧本的大纲，大意如下：一个红领巾捡到了六千四百二九块四毛，发现失主上了飞机，于是红领巾毅然决然的也跟上，碰巧碰到劫机事件，然后红领巾一举包围了七个劫匪，之后扶着老太太下了飞机。最后上台领奖的时候红领巾声泪俱下说自己自小父母双亡家庭条件困难得不行还必须有一个植物人的弟弟外加自己品学兼优。

可歌可泣，催人泪下。

相比较这些东西，还是在《电攻》写专栏比较开心。起码这里是一个玩家的世界，一个可以真实一些的世界吧。

说起来最近还和叫兽和林熊猫去做了一个访谈节目，讨论了这些年玩过得游戏。看来我们这一代人比较雷同，都是从红白机开始，玩着魂斗罗超级、玛丽慢慢就到了星际争霸和仙剑奇侠传；而我们口耳相传的武功秘籍也从上上下下左左右右BABA渐渐变成了WHOSYOURDADDY。略懂英文的我当时还傻逼兮兮的把我亲爹的名字打了上去，发现没用之后一度怀疑我是不是我老爹亲生的。叫兽当时说自己当年玩的是街机，拳皇，如何如何厉害之类的。说到这里的话不得不承认，拳皇97真是经典中的经典，让还是小学的我乐此不疲了很多年。当时老大玩拳皇97的时候发现打不过我，励志要好好锻炼，玩通拳皇系列。当然了你们都知道老大这个人注重基础和传统，所以一个月后老大还在四处问：“拳皇1在哪里能玩到？最早只有95代？我想从一代练起。”

后来……唔，我能活下来真是个奇迹。

四、凌晨四点

马上要天亮了，SKY大大要起床刷牙洗脸磨刀练枪了，我的时间不多。

其实很多时候大家都有一种被生命拼命追逐的感觉，完全找不到属于自己的时间去干自己想干的事情。本来我这个人吧从来都是一种无所谓的态度，最近却也开始努力奋斗追求着社会所认可的成就。原因就是家里的老人不断的惦记、唠叨，爷爷奶奶姥姥都不放心我这样子的人生这样子的未来。

完蛋，肾上腺素快分泌完了，伤感起来了。这个时候只要按住自己的涌泉穴就可以止住悲哀，重新振作。

其实家里人的关心总是伴随着身边。比如吧，马上就是我老妈的生日了，所以最近我拼命的将自己的事情提前再提前，为的就是回家给她一个惊喜。我妈说我第一次出现的时候就是一个惊喜，虽然后来这个惊喜给她添了不少麻烦，但是用我老妈的话来说就是：“你要是一生中没有几十次想要掐死你的儿子，那他就不是你亲生的。”从这个数据来看的话，我一定被我老妈亲生了好几次。血浓于水就是这个道理。

我擦跑题了，回来说游戏。很多时候这个专栏对我来说是一个聊天窗口而不是一本游戏杂志，见谅见谅……

游戏的话，最近我已经很少玩WOW了。没有什么大块的时间是最重要的原因，次要原因是我最近弄淘宝店。因为钱少人少，所以我自己兼顾了签字、包书、发快递等等工作。有些时候客服还得让我家的小爷来凑数，所以很多人都问为啥有些时候淘宝聊天我这边就打一个字：“喵。”

嗯，很多人都问我外面的流浪猫怎么样了。是这样，淘宝店（店铺叫有时右逝的书屋）的收入一半是用来救助外面的流浪猫的，好在最近《如果，喵》这本书写完了，更多的朋友开始帮助我领养猫咪，很感谢大家。虽然我不太喜欢描写好人好事，但是我一直坚信好人有好报。

天亮了，四点多。外面的猫咪已经站在了我的窗口催促着我开罐头。

嗯，好人有好报，写完专栏捡了一条命啊我。

PS：最近天很热，大家注意身体。



作者曾与电攻三大才子都有过基情

撸

文：有时右逝

第十二章

1

距离一个大日子还有六天的时间，我和D如同刚刚那啥过的小女孩计算经期一样期待着该来的惊喜到来。

当然这个惊喜绝对不是喜当爹的惊喜。

如果顺利的话，这个惊喜会以一个稳定的周期在我们这个赛季中不断重复。

没错，我们期待着六天之后三个人重新组队上线给别人看到一个新的战队。

在这无比珍贵的分开训练期间，因为某些原因，我被迫回了一趟石家庄。

因为吧，老大由于某些朋友怂恿的原因，啊，进去了。

好在这次是医院而不是那个“坦白从宽抗拒从严”的地界。

其中的过程可谓是曲折纠结辗转反侧，翻拍成好莱坞电影都不为过。

尤其是老大器宇轩昂谈笑间指点江山激扬文字意图一个人包围对方十二个彪形大汉这个片段，深深的体现出人生的睿智与那份放荡不羁。

2

我一边给病床上调戏护士的老大削苹果一边说着我最近打游戏的种种事情。

然后老大一脸苦逼的看着我，问我玩得如何。

当时老大眼光中全是见义勇为的火花，我知道如果我说自己玩得跟WOW里的水平一样的话，老大一定会奋不顾身的跳起来为民除害了。

“还行，服务器能打到前十。就是拿不下来第一。”我紧紧捏住了水果刀，明晃晃的刀锋带来的安全感完胜我和老大十几年的感情。

老大说，哦。

老大又说，第二名和最后一名完全没有区别。

说罢老大咳了咳，一脸脱俗的模样准备给我上一课。

“比如，世界第一高峰是什么？”老大故意很大声的问道，旁边的小护士明显能够听到。

“珠穆拉马峰。”我继续削苹果。

“对的。”老大慈祥得笑了，继续说道：“那第二高峰呢？所……”

“乔戈里峰。”我继续削苹果。

老大顿了顿，咬牙笑道：“那么第三高峰呢？所以吧……”

“干城章嘉峰吧？8586米那个。”我继续削苹果。

小护士看着老大，老大看着我。

然后毫无征兆的老大以不可思议的角度飞起一脚踹翻了我的椅子：“我操！吃我一脚！”

3

我七零八落的躺在地上，老大重新平静如水，靠在床上缓缓道：“所以，男人如果不做到最好就没有意义，第二名和最后一名完全没有区别，明白了？”

我鼻青脸肿的爬起来，继续削苹果。

“别给兄弟们丢脸，玩个游戏不认真的话就没意思了。”老大看着陷入沉思的我，很满意的转过头去看晚霞来假装人生智者的形象。

其实我当时心里沉思的问题和LOL完全没有关系。我只是在想，当时我要是这么一刀捅下去，能判几年。

4

不过老大有一点说得对，一个游戏如果不认真的话，玩起来确实就没有意思了。

回到家里我继续上网打着游戏，队长和D都在线，只不过两个人各自打着比赛，都没有空。

正当我犹豫着是不是要单人去打野队时，BADBABY忽然在游戏里邀请我组队。

我当时鬼使神差的点了确定，进了他的房间；但是我坦言我立刻就后悔了，迫不及待的打算退出去。

只不过已经晚了，BADBABY已经开口：“我说认真的，你和angel关系怎么样。”

我和angel的关系怎么样……这个问题远远超出了我的意料，所以我本能的开始回答：“很好，很铁。”

“老实说，在美服的时候，确切的说在他背叛我们之前，我和他的关系一直都很好。”BADBABY似乎开始怀旧风，打感情牌了。

没办法，我确实吃这一套。

“嗯，我能理解。我也希望你们现在能和好……我能体会队长是个好哥们类型，为了他我什么都乐意。”我继续说道。

“那你就不要耽误他。”BADBABY顺理成章的开了口。

一个人如果能够一而再再而三让你越发恶心他，那么这也是本事。很明显，BADBABY本事很大，每一个句话都能让我十分不舒服。

尼玛啊……

5

我打出了一句脏话，准备发出去就离开房间。

没想到，BADBABY竟然忽然间开始了游戏。

这打了我一个措手不及。

读条的几秒钟我一直在思考，BADBABY今天闲着没事干找我对线SOLO是什么打算。

是要我明白我俩之间的实力差距？

是要我懂得知难而退的道理？

还是点错了？

进入了游戏，我忙着打字意图骂出一句我这辈子超越巅峰的脏话——

然后BADBABY打了一行字：

“既然他选定了你，那你得不断变强，你得配得上他。”

6

一个通宵，单挑了几把，然后组队在55地图各种打野队。BADBABY一边在游戏里骂我笨得不可救药一边各种指点我。

如果说让我感觉的话，BADBABY的风格很像队长；不，甚至可以说是模仿队长的一个影子。

我忽然从BAD的身上看到了自己的身影。我能想象出当年在美服BAD第一次见到angel时那惊艳的钦佩，然后一厢情愿的模仿着自己内心中最强的选手最强的风格。

那是队长的一种无形的魅力，让人无意间已经折服。

一个通宵，BADBABY终于准备睡觉了。

“记住，你别耽误了angel。”BADBABY留下了这么一句话，消失下线。

我有点莫名其妙的，今儿是啥日子啊？

7

第二天一大早我回到了北京，路上睡了一路。

白天在公司里一点都没有犯困，只是有一丝隐隐的兴奋。

队长这个人很不喜欢用一种比赛的态度来游戏；就算是训练我，也是玩着玩着指点几句。

我就像是路边卖把式的野狐禅，偷学一二然后自行发挥。

很少有人会陪我一夜，然后毫不留情的把我的各种缺点一一点破。

我能够感觉到严师出高徒的意义。

直到最后一把，我们对单中，BADBABY和我都是安妮，我带的加血他带的点燃，双方到六级之后同时交了闪现拼一波——

但是在我血量还没有过半时，我就按下了加血。

打完，互相都没有杀死对方，不过BADBABY这个晚上第一次给了我一句表扬：“这才像是angel会干的事情。”

为什么？因为你很明白对方绝对会接点燃这个技能；如果等到血量少了的时候才想到加血，那么点燃可能已经在身上了。点燃会让治疗效果减半，一旦如此……

猜测对方的心理活动？不，我没那么伟大。我只是几乎本能的意识到不能晚加血一定要在合适的时机抢先手，就这么简单。

就像队长说的一样，这是我唯一的胜算，也是我在这个游戏里唯一的天赋。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

8

晚上的时候D上线了，打着哈欠说昨天晚上和一群野人打了一夜。

我去翻看了一下D的战斗记录，赢多输少，算不上什么漂亮的战绩。

队长上线之后照例只是打了个招呼，就开始单人排位赛了。

“你觉得自己有进步吗？”我悄悄问D，不晓得队长这种不闻不问的信赖到底靠不靠谱。

D照例打了个哈欠，说道，有吧。

9

心里没底啊……

我无聊的排着队，风舞者意外的喊了我一嗓子：“进我组进我组，咱们一起打。”

我退出了队列，进去找了风舞。

“你最近怎么都不和D单练了？”我看了看，D已经自己进了游戏。

“没什么可以和我学的了。”风舞者挺无聊的说道。“而且我最近网络不好，延迟一直在150左右，这个延迟打不过D了。”

“啥？”我一愣。

“我打不过D了。”风舞者重复了一遍，不晓得这句话是有我不认识的字还是有什么难以理解的。

10

所谓操作……

其实很大程度上和之前我们一直说的武术有很大的相似之处。

高手一般都有着自己的套路和连招，外练筋骨皮内练一口气就是这个道理。

可是真正到了一定的境界之后，反而招数越来越简单，越来越随意。

化有形为无形成了最后的趋势。

说的有点大了……

换成游戏的语言就是，一般的高手会记得连招的按键，然后机会一到，立马上去一套连招糊对方熊脸打得对方满地找牙。

这一套一套的连招，最大的共同点在于，往往都是晕人起手。

因为这样才能有一秒钟左右的时间让你毫无意外的放出所有设想好的技能。

11

但是风舞者这个人比较特殊，他从一开始就不知道连招的概念。

他是一个技能放完的一瞬间开始思考下一招是什么；所以就算对方做出了反应，他也会实时的更改自己的策略。

这就是为什么风舞者被队长说，死不了，死活死不了。

因为风舞者没有冒进过，他只是看着你的血量然后看着自己的技能，一招下去再看你的血量看自己的技能，直到忽然发觉你死定了，然后才会扑上来。

一个PVP游戏硬是让风舞者玩成了PVE的感觉。

但是就是这么一个感觉，却让风舞者的妖姬成了这个服务器AP选手的前三名。

12

风舞最强大的位置就是55单中或者33单上。

因为他强大的原因同时也是他最大的弱点：他没有办法或者说压根就不会去考虑队友的技能、走位等等。

华丽的连杀、装备和等级的压制、加上看到残血英雄之后自己双闪现的突进、补刀，很大程度上对于风舞者来说这个游戏只是一个单机。

13

如果说D现在单挑已经可以不输给风舞者的话……

我看了看好友列表，似乎剩下的团队短板只剩下了我一个。

还有五天，D从风舞者身上突破了自己操作方面的瓶颈，而我能不能浴火重生呢?

这么多年我一直欲火焚身，老天爷，我只求这一次浴火重生。

因为，我不想让信赖我的人失望。

14

快下线的时候angel忽然私密我，问我最近练得如何。

一下子我不知道怎么回答，只好说，在练，觉得有点进步了。

Angel说，哦，那就好，怕你找不到方向。

其实我心里很希望队长能够跟BAD一样一句脏话之后直接告诉我答案是什么而不是这么信赖我让我独自去思考。

时间不多了，我硬着头皮说道：“队长，我不知道自己现在的方向对不对，我现在是……”

我一五一十的说了自己最近的感受和经验。

15

队长听了我和BADBABY的事情，一语不发。

只不过在最后，angel问道：“右右，我确定一下，你现在的方向是要成为我吗？”

这句话听着很玄乎，但是我还是给了一个肯定答案：“是的。”

“方向错了。”angel满不在乎的说道：“抓紧时间，还有几天让你蜕变。”

说罢这厮下线了!

我了个擦啊!

16

故作神秘什么的最讨厌了!

你丫要是真给我铺好了路你就说啊!

你让我在这里瞎子摸象算怎么回事啊?

气不打一处来的我确信如果队长还在线的话我一定会急眼的。

然后这个时候……

BAD上线了。

17

嗯，我立刻开始了跟BAD的聊天：“你丫你就害我吧，你个***，队长说我的方向不对！浪费我一夜啊你！！你个***，你***的***啊！你这个*****的**！”

一瞬间恍惚我明白了，原来最狠的脏话就是星号键。

BADBABY一时间没看懂我说的是什么，问道：“什么？什么方向啊？你切换一下输入法，这里看着全是乱码。”

于是我剪掉了不该有的语气助词——其中大部分都是生殖器和他家属的描写——然后重新概括了一下队长的意思。

18

BADBABY一小会沉默。

然后他打字道：“傻逼！谁说让你成为下一个angel了？”

说罢这厮也不肯继续和我聊天，自顾自找人组队去了。

剩下一个我焦头烂额，看着时间一分一秒的流逝。

19

忽然有人邀请我进入游戏。

我明白自己不能浪费时间，先打着游戏再思考人生也不耽误功夫。

磨刀不误砍柴工么。

进入游戏之后，是一个不认识的家伙。

他很热情的问道：“你就是有时右逝？那个作家？是本尊吧？”

我立刻恢复了理智，觉得不能当着自己的读者失态，说：“是啊，你好。”

“哎呀没想到见到本人了，一起打一把可以吗？我这边还有几个朋友。”他兴奋地说道。

我这个人唯一的优点就是自来熟，当然一口应允。

然后他说，你等一下啊，我朋友马上上线……

20

3分钟之后，5个人齐了。

我目瞪口呆。

拉我的这个人我确实不认识，叫做小熊开飞机。

但是他拉来的三个人，我全部耳熟能详。

GOD。

MariaKetVGG。

Yoggkistuqu。

他们看到我之后也有点惊讶，但是都没说什么……

我好像记起来一件事……

队长当时说，他在美服GOD隐退时，留下了四个主力来选拔继承人。

而angel死活打不过他们三个……

难道说……

“开了啊！”小熊说道，点了开始。

·未完待续·

暗黑破坏神



创作灵感：末日来临时，地狱火将划破天际……其实也不过是砸了凯恩家的房子而已。在一个打怪升级的世界里，老人家未免小题大作啦

翔龙在天



创作灵感：武僧第二大赶路技能，貌似暴雪技能设计考虑到了测试服熊猫没有坐骑的窘境。不过超长的滑行距离使得武僧们经常用这招跟灯柱、墙角、树桩之类的较劲……

随之起舞

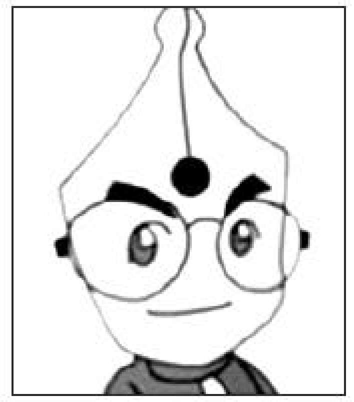


创作灵感：娑娜和初音的相似造型早已被玩家发现，不过在胸围方面倒是明显体现了美日审美风格的差异

团灭之歌



创作灵感：英雄联盟的世界里貌似没有录音、放音设备。不然娑娜所有的招式都可以复制或者放大。想象一下全屏幕广播狂舞终乐章的效果吧



文：田品吕口

王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。

读完下列小提示 立马信息有优势



暗黑的物品拍卖行采用第二价暗标拍卖。每个投标者提交各自的交易报价，出价最高者赢得商品，但交易却以所有出价中的第二高价进行交割。两者之间的差价会被拍卖行退还给获胜者。因为在一个投标人获胜时，他最后支付的成交价格和他所报的出价没有直接关系。在这种规则下，理论上每个投标者的最优战略就是报出等于自己心里对这件商品的完全估价。或者说，此时诚实报价才是最好的竞拍策略。

已卖出的物品可以看见属性。操作如下：1：在拍卖行售出界面按回车打开聊天输入框。

2：鼠标左键+Shift点击已售出物品金币图标，这时物品名称会出现在聊天框。

3：回车，然后点击聊天记录中的物品名就可以查看属性了。

材料交易系统采取的规则与物品拍卖不同。虽然能看到一个参考的平均价，但实际的成交价格是按照即时市价捉对撮合，也会有退钱的情况发生。

参与拍卖时，请不要一小点一小点的加价。因为你可能会被令人兴奋的竞价过程吸引，陷入了和别人对彪的狂热之中，出价超出了预估价。这种心理现象称为“赢者的诅咒”。

金币拍卖行上架无手续费，成交15%手续费。（真的还会有人不知道）

周末的时候，游戏中会有比平时更多的休闲玩家。这些休闲玩家中“慢进度”和“缺乏信息”的绝对数量和相对比例都会较高，于是市场就会表现出更加活跃的特点。

大部分情况下，拍卖市场中不会只有你一个人在看装备。所以想要发现小明，请在那些刚刚上架的（1天11小时）物品中寻找机会。

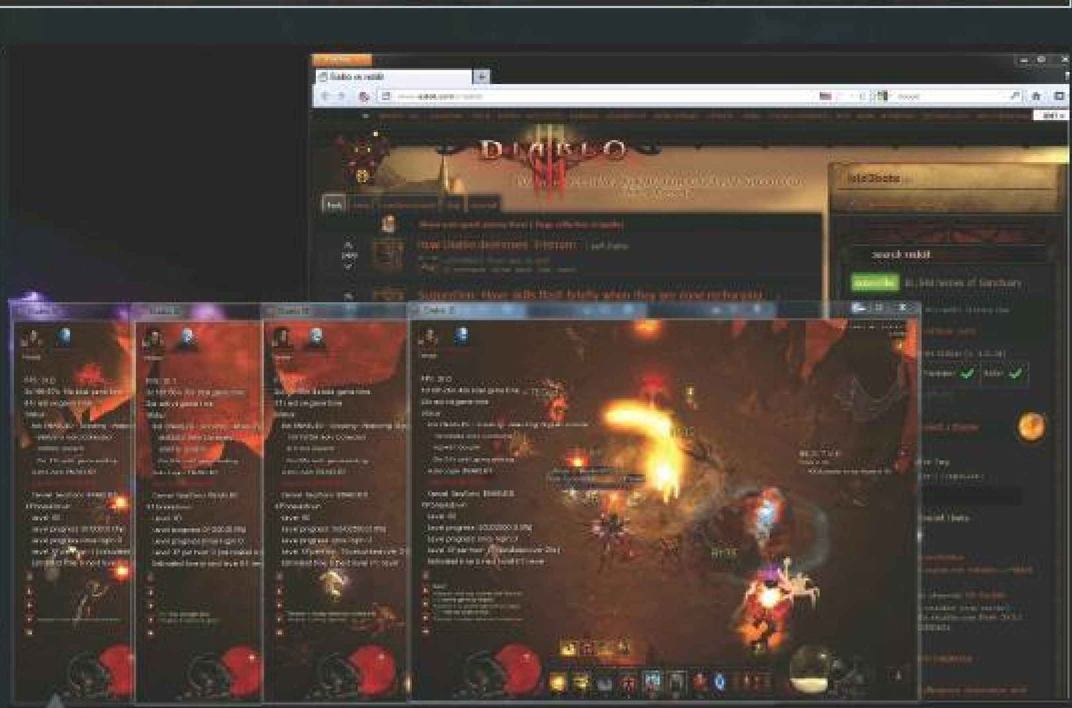
文：关二 编：X先生 美：咖啡

暗黑3快速致富的秘密





时间就是金钱。游戏里获得的金钱，就是在现实中付出的时间



打钱工作室对游戏的态度是多开+全时段在线，生产效率绝对高

这不是一篇教人如何从暗黑3游戏里赚钱的攻略。

事实上，笔者认为所谓的“赚钱”攻略根本就不存在。那些刷XX章YY地方ZZ怪物的攻略，不出一个月就会招来暴雪的大砍刀。另外那种常见的刷拍卖行倒卖某属性装备的攻略，马上就会使该属性装备价格飙升，失去盈利空间。暴雪设计初衷就是引导大家体验整体游戏，而不是蹲一个地方狂刷。游戏中掉落极品装备的概率极其微小，且相对均匀地分布在各个部分。无论你怎么刷，单位时间内获得收益的数学期望都是接近的。爆出一件“海景别墅”级别的装备也许可以让你一下子发大财，但是如果大极品平摊到玩游戏的总时间里，你获得的平均收益又会和别的玩家差不太多。长期来看，玩家们从游戏中每小时能打到的回报总是趋向一个平均值。游戏里财富的多少和你在游戏里打钱打装备的时间成正比。这种现象类似社会的平均利润率概念。

但是，不可否认，游戏里依然会有贫富差距。这篇攻略就是解释这种现象，至少是尝试解释这种现象。

垄断

垄断是产生超额利润的显而易见的原因。当游戏中只有1%的人能够打败最终boss，那么最终boss的掉落就是相对的稀有。拥有这些稀缺资源的人就能从中获得更大利润。在游戏初期，进度快的人赚钱多是很普遍的情况。



曾经，战翻炼狱大菠萝是少数玩家的壮举。现在，已经变成了家常小菜。

马歇尔的经济理论里就指出，市场的竞争，永远不限于可以见到的出售或供应者，而是包括所有潜在的、看不到的可能参与的供应者。只见到一个生产出售商人，不等于垄断，见到几个不等于寡头竞争，因为在旁虎视眈眈、伺机而动的竞争者可能不计其数。随着时间的推移，暗黑破坏神游戏进度的垄断很难持续下去。随着大家装备普遍越来越好，FARM后期的boss不再是某些人的专利。潜在的竞争者会进入市场，提供更多的高级装备，渐渐把这种额外的高收入降低。

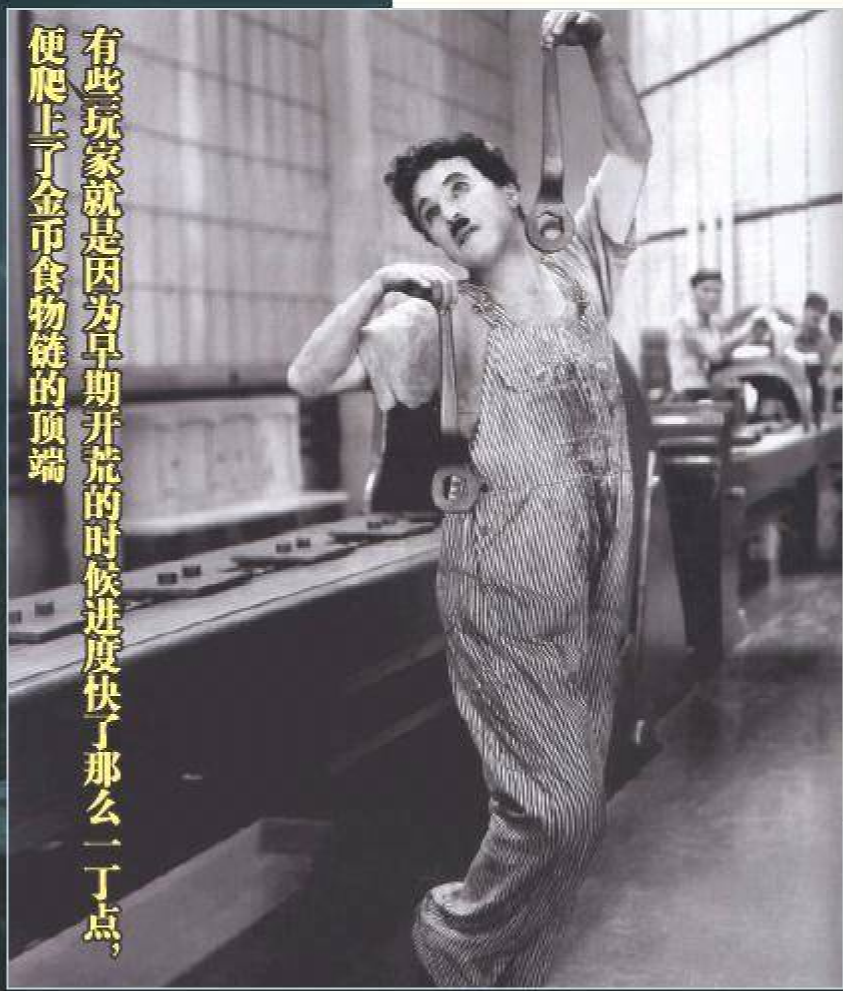
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

剥削

当游戏中的某些人获得了资源上的优势，就有机会利用这种优势积累更多的金币。例如在游戏初期拥有一张传奇图纸的人可以低价收购材料，打造成品，然后高价出售。这一套流程简化来看就是有图纸的玩家从提供材料的玩家手里剥削了金币。因为图纸的相对稀缺和材料的相对充裕，提供材料的玩家在议价中总是处于劣势。

【案例】：某玩家进入炼狱之后，按当时汇率从X宝花费2000元购买2亿金币。然后用1亿9千万买了一套极品装备。又花1千万求人带通全部进度，并学习打法。从此他开始每天Farm炼狱第四章，并卖出极品装备。三周后赚回10亿金币，通过X宝变现3000元。

【案例分析】：表面上看，该玩家利用一笔融资，获得了生产资料，然后用自己的劳动赚到了金币。但深层次看，这里依然有着残酷的剥削：那些卡住了进度的玩家，为了获得更好的装备，不得不在低等级的区域反复刷装甚至刷金币。而他们花费成倍时间积累起的金币只能换取“快进度”玩家较短时间内就可获得的收益。现实中这种剥削让财富分配不均匀的差距越拉越大，但游戏因为是有限的，这种剥削的能力会随着垄断一起渐渐消失。


有些玩家就是因为早期开荒的时候进度快了那么一丁点，便爬上了金币食物链的顶端


利用漏洞和诈骗盗号一样，都是被鄙视的一类致富方法

利用漏洞

被戏称为收费公测的暗黑破坏神3有着各种奇葩的漏洞。比较出名的有复制装备，项链自动刷钱，拍卖行超低一口价等等。另外还有各种便于刷钱的卡怪BUG若干。虽然这些漏洞都很快被修复，但已经有很多人从中获得了脏钱。

信息优势

因为人的无知，市场的运作永远不是课本上所说的“完善”。参与玩家所持有的信息不可能完全相同。有些玩家每天泡论坛，有些玩家从来不看攻略。因为信息不对称，有玩家明明拿着一个极品，却会低价挂售；也有玩家放着便宜的好东西不要，偏偏追求最贵的那一件装备。信息的缺失造就了“小明”这种东西。在拍卖行做倒爷的玩家大多数凭借自己的信息优势获得金币收入。

无知所引起的信息不对称的现象，一般不能持久。问题是市场有多种不同的人，而人与人之间也有不同的善忘程度，不同的偏爱喜好，所以那所谓“不完善”的市场现象层出不穷，永无止境。

当然，这种信息优势也并不能永远提供超额的利润，当有越来越多的人参与到拍卖行刷小明的行列中，平均下来每个人能遇到的小明就变少了。如果遇见小明的概率和游戏里掉传奇的概率一样低，倒爷的生意就不如回到游戏中继续刷精英。





如果用比较定价决定商品的价格。那么有些人只会看到最高的价格，然后产生一个“心里锚定价”并且按照这个范围来推测其他的价格。如果你使用最高限价搜索，说不定会在搜索结果中发现便宜十倍的类似品质的物品，而事实上两种定价的物品都可能被卖出去。

更全面的信息总是能降低玩家在交易中损失的风险。无论买卖，请多查找比较再做决定。

“降低等级需求”是一个很好的属性。它能让小号角色更早用上高级装备。但小号不能直接搜索到该类物品。例如，一件60级的武器，降低等级需求18，就是42级的时候可以用。但它依然被拍卖行分类在60级的武器列表中。

除了那些超级极品的低等级装备，卖出大多数低等级装备需要设置一口价。因为小号的成长很快，他没有耐心等到你拍卖结束。

拍卖行系统的默认基础加价是5%一跳。它显示出的当前价格是取“第二高报价的1.05倍”和“最高报价”孰低。



编：阿宅　美：grass



技术党秘籍

不知不觉，暗黑3已经到了准后期。原本预期没这么快的，但是玩家朋友们实在太给力了。即使1.03版本上调了修理费，也没能减慢玩家们推进的脚步。废话少说，让我们进度主题。这次带来的是猎魔人的经验。

随着修理费上调、一血流的淘汰，猎魔人目前比较流行2种主要流派，而编辑部中阿宅和咖啡分别代表这2种主流。

均衡流

阿宅玩的就是均衡流。特点是各属性比较平均，输出较高、爆发较强。首先上图……



各属性的取舍思路

敏捷：

阿宅觉得敏捷的成长性是最高的。因为它是线性属性，不会由于数值增加而效果递减。而且，不但增加攻击、还能增加闪避，所以多多益善。

攻速：

在上个版本更新时受到过重创，攻速流已经没落很久了。阿宅认为适量的堆点攻速是可以的，但千万不要在最关键的武器上面选择攻速，这样直接导致DPH（每一击的伤害）的降低。

爆击几率：

阿宅敢拿节操打赌，所有玩RPG的玩家，没有人是不喜欢看到爆击的。那些跳跃的明亮的大字、黄字，真心让人身心愉悦。但是过多的堆爆击，就会出现浪费的情况，个人认为，暴雪的游戏，爆击大于33.3%就算是合格了。当然继续堆效果是很好，但是价钱也很好。

爆击伤害：

这个属性也是多多益善的，但前提是爆击几率要达标。爆击伤害越高，必然打的越爽。

输出表现：

这样的面板的输出数据已经很不错了。基本的追噬箭爆击可以跳出18万的高伤害，快速泄怒技能爆击全部是20万以上的伤害。由于爆击几率以及爆击伤害的支持，实际输出远大于面板数据。

伤害减免：

这个属性就是护甲值换算过来的，具体换算公式各论坛上有数据帝的帖子。阿宅认为50%以上的伤害减免是必须的，不然只能沦为一血流。

全抗性：

各种抗性其实也是所受伤害的减少，貌似跟上面的护甲减免伤害有些类似，具体算法也请查找数据帝的帖子。但是阿宅的实践结果就是，380的全抗性、也就是56%的伤害减少，配合4万的血量，可以让A3的精英怪拍2下不死、A4的冲锋精英怪冲一下还有1/3的血。使得容错性大大的提高，不再有各种被秒之后跑地图的惨痛经历。



生命上限：

也就是体能和X%生命值，这个还是要适量堆一些的。在A3、A4能够不那么容易死，特别是在现在这种棒子服务器很坑、晚上组队必卡的情况下。

戒律上限：

对于均衡流猎魔人来说，这是一个非常关键的属性。限制技能“陷阱”、保命技能“烟幕”、强命技能“暗影之力”，都需要用戒律。虽然有技能可以秒回戒律，但是那绝对是远远不够的。戒律上限的增加可以算作是成倍的增加，原因是技能“蓄势待发”。所以戒律上限越高，猎魔人的可操作性就越强、能做的事情就越多。

几种技能BUILD

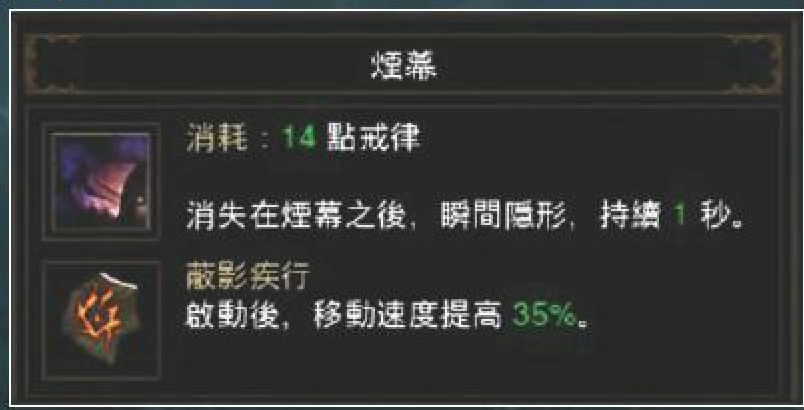


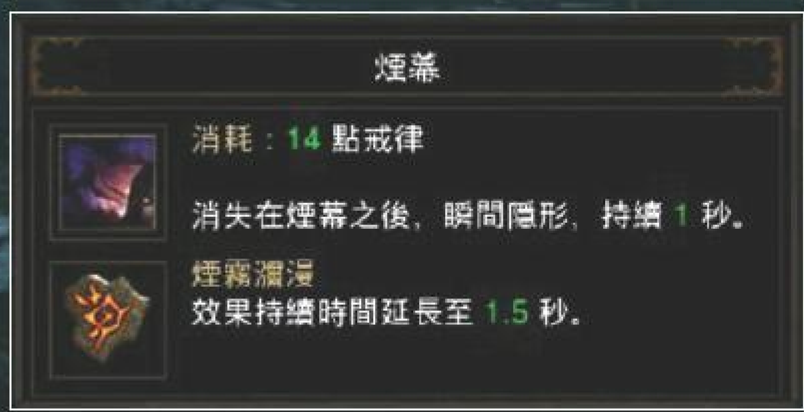




首先分析一下几个不变的戒律技能

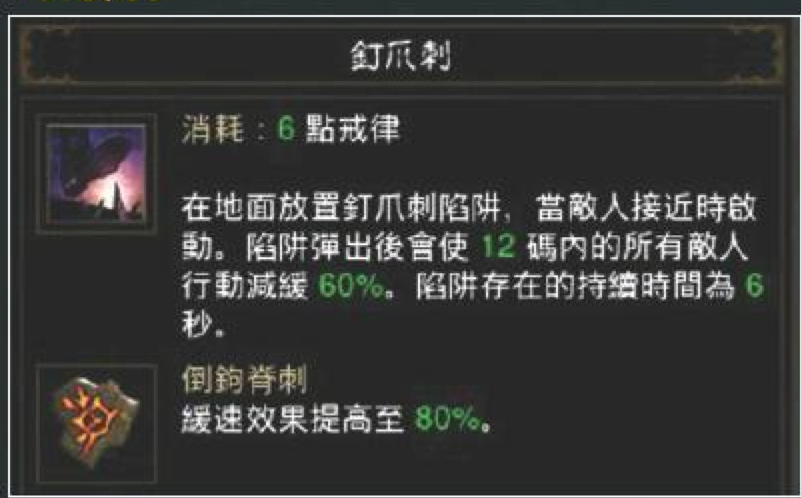
烟幕





保命技能，技能持续时间内处于无敌状态，不被发现、不可被攻击。虽然屡次遭到玻璃渣无情削弱，但无疑是猎魔人为数不多的不换技能。至于是延长0.5秒持续时间、还是增加35%的移动速度，阿宅试验的感觉相差无几，用哪个看个人喜好了。

钉爪刺



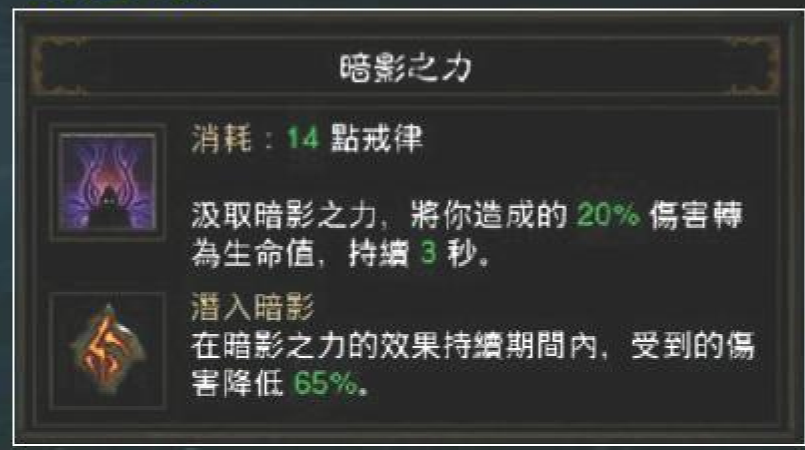


也就是减速陷阱，范围大、时间相对长，猎魔人的当家限制技能。至于是80%减速、还是定身，也看个人喜好了。



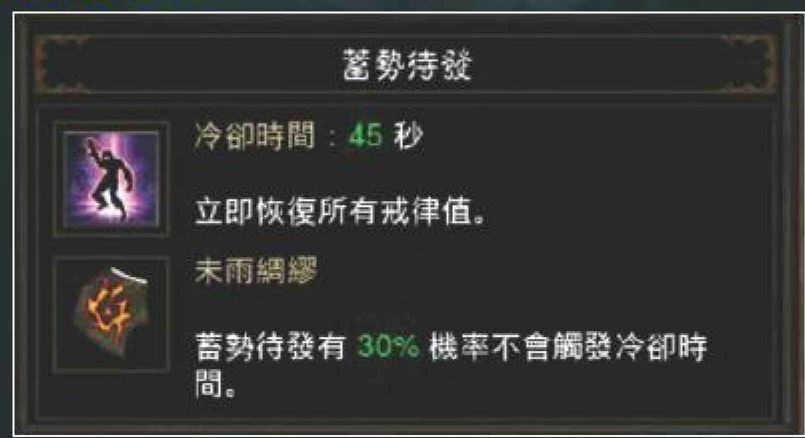
补充：组队情况下如果T够强力，那么完全可以选择这个增加爆击几率的符文。

暗影之力



非常强力的吸血技能，符文毋庸置疑的选择65%伤害减免，这个效果相当于野蛮人的盾墙吸血，虽然持续时间相对少一点。

蓄势待发

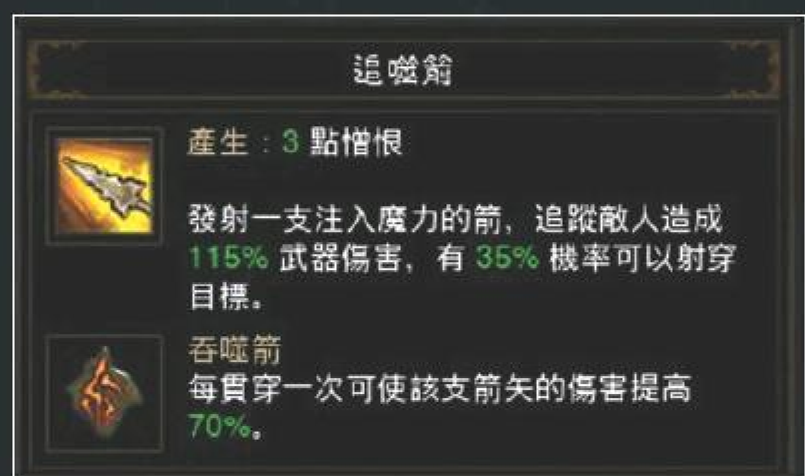


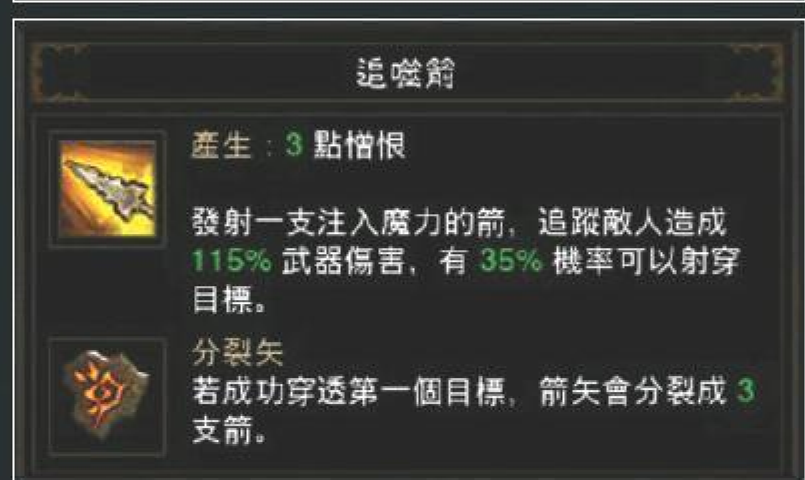
很赚的续航技能，符文也是毋庸置疑的选择30%免CD。

输出技能的几种搭配

追噬箭

主要输出技能，不论风筝、卡视角、BOSS战都是使用平率最多的技能。符文方面阿宅偏向于选择穿透后70%伤害，首先阿宅认为普攻技能不需要有AOE（范围伤害）。相对于其他职业，猎魔人更像ADC（英雄联盟中的物理主力输出），攻击思路是有限点杀距离自己最近的单位。好处是输出不够高的情况下、精英怪有护盾技能的情况下、优先点杀单个目标，不容易伤害均分导致狂暴。而BOSS战，这个符文的优势就很明显了。至于AOE，放到泄怒技能就可以了。而那个爆击后产生AOE，这个对于爆击也是35%左右的猎魔人来说，伤害加成没有70%高，所以不选用，当然要是你的爆击非常高，完全可以试试看。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

追噬箭

產生：3 點憎恨

發射一支注入魔力的箭，追蹤敵人造成115% 武器傷害，有 35% 機率可以射穿目標。

碎骨擊
爆擊時目標的骨骼會迸裂飛散，對範圍內所有的敵人造成 50% 武器傷害。

泄怒技能

元素箭

元素箭

消耗：10 點憎恨

發射一支火焰箭，對行進路徑上的所有目標造成 155% 武器傷害值的火焰傷害。

尖嘯骷髏
有 40% 機率發射一個顱骨，使受影響的敵人恐懼 1.5 秒。

元素箭

消耗：10 點憎恨

發射一支火焰箭，對行進路徑上的所有目標造成 155% 武器傷害值的火焰傷害。

幽冥觸手
暗影觸手對路徑上的敵人造成 155% 武器傷害，並且將 3% 的傷害轉為你的生命值。

元素箭

消耗：10 點憎恨

發射一支火焰箭，對行進路徑上的所有目標造成 155% 武器傷害值的火焰傷害。

冰霜箭
發射一支冰霜箭，擊中目標時分裂成數支箭矢，造成 170% 武器傷害值的冰寒傷害。受影響的敵人移動速度減緩 60%，持續 1 秒。

元素箭是直线穿透形AOE，适用于风筝大量的小怪或者精英怪。符文方面，“尖啸骷髅”偏向于对精英怪的控制，“冰霜箭”能更大范围以及准确的命中，“幽冥触手”是最弹道最宽的并且有吸血效果。

集束箭

集束箭

消耗：50 點憎恨

發射一枚集束箭，爆炸造成 200% 武器傷害值的火焰傷害，同時分裂成一連串的微型炸彈，每顆炸彈再爆炸並造成額外 100% 武器傷害值的火焰傷害。

有備而來
使引爆地點的爆炸傷害提高至 290% 武器傷害值的火焰傷害。

最快速的泄怒技能，虽然消耗最大，但是伤害最暴力（对秒不掉的怪来说，因为是2段伤害）。符文方面选择很简单，哪个伤害最高选哪个。优点是速度快、爆发高、操作简单，缺点是射程近。适用于需要不停移动的战斗。

尖刺陷阱

尖刺陷阱

消耗：30 點憎恨

放置陷阱，在 1.2 秒後裝置就緒，會在敵人接近時觸發。陷阱對 8 碼內的所有敵人造成 275% 武器傷害。

你最多可同時設置 3 個尖刺陷阱。

加長引信
啟動時間延長至 2 秒，但傷害提高至 371% 武器傷害。

伤害第二高的技能，熟练运用后在风筝精英怪、打BOSS战时，非常好用。由于可以重叠放置，能够在瞬间爆发出单击最高的伤害。优点是伤害高、效率高，缺点是操作难。



2颗雷40多万的伤害

被动技能

沉着狙击

沉着狙擊

當 10 碼範圍內沒有敵人時，造成的所有傷害提高 20%。

「跑得掉的話就試試看吧，惡魔。在我的箭筒中，這一大票傢伙飛得比你還快咧。」 — 泰拉·史萊克文

增加伤害最多的技能，虽然要求输出时10码内必须没有敌人，这也意味着需要很多操作。那么10码到底是多少距离呢？

这张是外服外玩家通过大量研究与试验给出的距离图，很多网站都有转载以及具体说明。于是我们可以看到，10码其实是很小的一段距离，风筝的操作应该是相当简单的。如果你用了陷阱、用了恐惧、用了冰霜，还是不能做到10码内没有敌人的话。童鞋，换个职业吧，猎魔人真心不适合你。



穷追猛打

窮追猛打

對被緩速的敵人造成的傷害提高 15%。

「你對我無助的家人有多仁慈，我就會對你多仁慈。」 — 泰拉·史萊克文

配合减速陷阱或是冰霜箭的使用，可以让伤害增加很多。

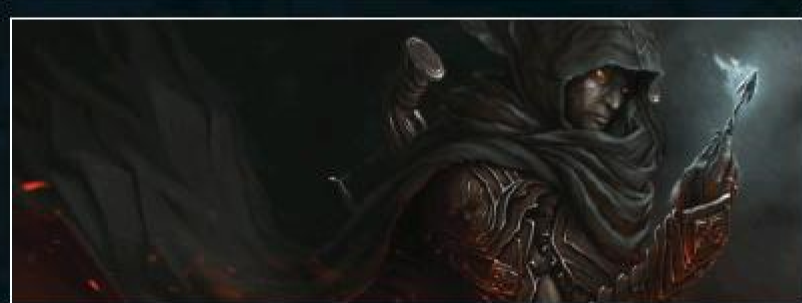
箭术专精

几乎所有猎魔人都用的不换被动技能，提升实在是太全面了。

箭術專精

視主手武器類型提供加成效果：
弓：傷害提高 15%
弩：爆擊傷害提高 50%
手弩：爆擊機率提高 10%

「感受一下手中十字弓的重量。接下來…感覺風向、距離，以及目標的速度。很好，就是這樣。現在換個狀況，看看你在血染雙眼、惡魔迫在眉睫的情況下做不做得到。」 — 資深狩魔獵人灰疤



关于 百步穿杨



这个技能曾经是猎魔人争论的焦点，原因是对面板伤害提升非常之大。其实这个面板数据数虚假的。

有玩家做过一个测试，结论是“百步穿杨”在战斗中实际带来3%-12%的爆击几率提升，自身爆击越高，技能收益越小。拿30%的爆击来说，不带百步被动，一管憎恨打3发集束箭，基本上起码会有一发爆击。而一般不到20爆的百步流来说，基本上就是只能保证第一发爆击了。有人可能会说，爆伤流爆一下顶你好几下了。是没错，但后续的平稳输出呢？A2以后的蓝金怪都要经过长时间的风筝，持续时间越长(这个风筝过程并不足以让百步穿杨叠加到一个很高的水平可能就重至了)的战斗，本身爆击越高，百步穿杨的作用就越小。个人实践感觉同等DPS的弩和弓在风筝战输出是差不多的，但是如果不依赖百步穿杨，会在战术选择上提供更高的自由度。

随着游戏逐渐接近后期，大家也渐渐认清真相，摒弃了虚假的面板伤害。

关于猎魔人装备的选择

武器装备

武器种类

在此之前先引用一下NGA大神的一张神帖的结论：

0.永远用DPS最高的武器。

1.爆击率35%以下爆击额外伤害105%以上用单手弩，不然用弓。

2.爆击率35%以上爆击额外伤害105%以下用十字弓，不然用弓。

也就说早期和非常后期神装的时候用弓，其他时间看自身属性。



属性基本取舍解析

武器面板上的大字秒伤实际上是BLZ给休闲玩家们整理出的一个武器综合秒伤，并非真正意义上的武器伤害，所以面对A3A4的高玩们请重新审视武器面板，大字秒伤高一定的前提下，武器伤害%、各种元素伤害（除了冰霜伤害，这个对于猎魔人是极品，原因参见之前的被动技能分析。）是完全没有意义的，因为其已经计算到了大字伤害里，攻击速度也计算到了大字伤害里但是根据职业不同，使用技能不同，攻击速度的收益也不同。所以挑选武器时，主属性/孔/爆击伤害/流血伤害才是我们更应该注意的属性，因为它们才是真正的额外属性。

其实有一种很好的东西阿宅要推荐给大家，就是很多网站上有下载的——模拟器。一件装备对自己到底有没有提升、提升多少，都可以通过模拟器来得出结论。不过请注意模拟器相对应的版本，还有就是预防木马、病毒。

非武器装备

斗篷箭筒





对于猎魔人来说，除了武器，最重要的两件装备是箭筒和斗篷，因为双手弓弩只有这两部位是加戒律的。这两件装备，没有戒律的话，其他属性再极品也不能要。起码要保持你的戒律在45以上，理想状态其实是48。如果要搜索这两部位，在搜索条件里设置敏捷、戒律上限和你的心理价位，这两件装备最重要的是戒律和敏捷，甚至有没有体力和抗性并不太重要。如果准备堆爆击的话，搜索箭筒的时候还可以顺手加上爆击几率。

3个首饰







首要属性也是敏捷和爆击，也可以堆些体能，当然如果顺路带着攻击速度或爆伤的那更是极品，但是价钱也很极品。要注意一点的是首饰上的伤害这个属性，+X-XX伤害这个属性在低级的时候很有用，面板上可以顶几十敏，但在60级敏捷堆起来之后这个属性实在是可有可无，对伤害影响很小。

手套 头盔 护腕



这3个部位都是可以带爆击属性的。其中手套的爆击可以达到非常高的程度，上限是10%。手套的属性应该注重爆击、有爆伤更好，头盔和手腕的爆击都不高，更应该注重敏耐和抗性，如果其他属性很优秀的话，头盔和手腕甚至没爆击也无所谓。应该利用这几件部位把血和全抗堆一下。









肩膀 腰带 裤子

这3件都是不会出现爆击属性的，我们的血和抗就靠这3个部位堆了，还是敏捷第一，但耐和抗很高的话敏低点也可以。







鞋子



这是个非常重要的部位，因为只有这个部位提供移动速度(传奇装备不算)。但很不幸的是，带有移动速度这个属性的鞋子一般都很贵。阿宅的意见是，不值得为了移动速度而完全放弃敏耐抗，如果价钱实在太高，或者是虽然有移动速度但敏耐很低的话，就选择一般向的敏耐抗鞋，如果有便宜的，敏耐抗都50+，移动速度10%以上的鞋子，果断出手。

毒弹流

咖啡玩的就是毒弹流，这是不走寻常路的典范，想法非常不错。继续上图……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



相对于“均衡流”，“毒弹流”更倾向于生存、控制，装备也相对便宜。依靠“毒气榴弹”的AOE以及DOT，达到恐怖击中回血效果。再配上高甲高抗的生存装备，达到能够跟怪物近身肉搏的效果。要的就是站桩，要的就是轻松。

属性取舍思路

伤害

这方面要求并没有“均衡流”那么苛刻，不需要堆太多的伤害，不过多多益善嘛。

格挡值 格挡几率

要求也不是很高，有就可以了。

躲闪几率

因为敏捷是猎魔人的主要属性，所以不可能很低的。

伤害减免（护甲）

竟可能堆高，个人感觉咖啡这个护甲堆的低了，不过高护甲装备的价格也非常吓人。

全抗性

毒弹流的最重要属性之一，700左右的全抗带来大概70%的伤害减少。



控制减免

随意，因为暗黑3的怪物以及BOSS，控制技能都不多、而且很容易躲避。

荆棘伤害

能堆就堆一点，荆棘伤害是不受怪物属性影响的，也就是说真实伤害。比如，护盾怪攻击你周到的荆棘伤害，就是面板数据。

生命值上限

这个是非常值得堆的，虽然“毒弹流”是靠击中回血生存，由于技能的攻击距离比较近，遇到远程精英时，血量直接影响到了生存率。

击中生命恢复

“毒弹流”的核心属性，勿用多说了。

戒律上限

要求不是很高，有就更好。

技能解析

相对于“均衡流”，“毒弹流”的技能搭配就简单的多。阿宅来分析一下一个有区别的技能：

毒气榴弹





核心！技能所产生的AOE以及DOT能够带来非常恐怖的击中回血。

集束箭



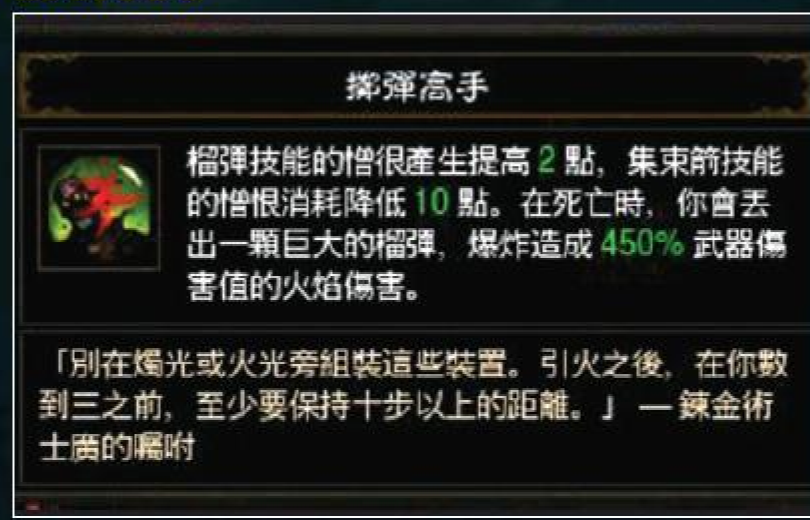
高伤害的泄怒技能。这里跟“均衡流”略有不同，符文选择“震撼箭”，多一点控制、多一点生存。

复仇箭雨



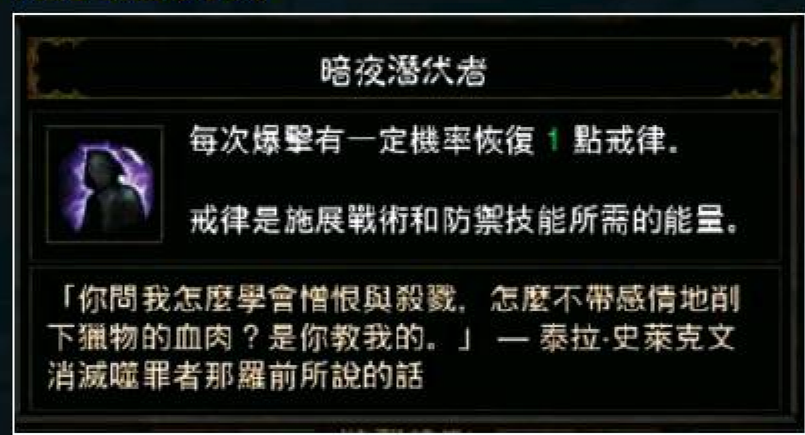
代替“减速陷阱”，符文“影兽空袭”。作为一个大控制技能，能够更有效的限制怪物或者BOSS的“大招”。

掷弹高手



核心被动，对于2个主要输出技能都有提升。

暗夜潜伏者



对于戒律上限并不是很高的“毒弹流”来说，相当好用。

装备的选择

武器装备

武器方面其实并没有太大要求，主要是“击中生命恢复”这个属性，其他则是伤害能高就高。另外如果武器有，X%造成击晕效果的，那就是极品了。

非武器装备

思路也很简单——拼命堆生存，敏捷、体能、全抗的装备，属性越高越好，最好装备盾牌。

注意：有些首饰也有“击中生命恢复”属性，但是相当贵，而“击回”只要对到“能够恢复得回来”的状态就可以了。所以不用为了猛堆“击回”，而额外花钱了。





文：十三夜猫　编：小P羊　美：咖啡

舞动不息的斩首者
荣耀行刑官德莱文

荣耀行刑官德莱文是LOL第100个英雄

本期要介绍的英雄是上一期介绍的诺克萨斯之手戴勒斯的弟弟，他是最近更新的6300远程ADC英雄，在设计方面普通的三个技能更类似于大嘴，不过大招却像探险家一样是全地图攻击的高NUKE收人头技能。夜猫测试了20多局之后私以为此英雄需要极高操作技巧，不适合新手掌握。目前国服的使用率也可以作证夜猫的这条观点，除了上市一周和随后免费的一周期间内可以看到大量的德莱文，随后几乎就再也无法见到其身影。

德莱文技能分析



恶毒之刃　被动技能

德莱文的暴击会造成额外30+(4×等级)的持续型物理伤害。旋斧会触发这个效果，无论它是否暴击。

解析：此被动技能是德莱文前期磨血的神技，只需要和Q技能的旋斧配合就能不断骚扰对线的敌方英雄。在后期，当德莱文的暴击率被堆得足够高之后，此技能造成的伤害也不容小视。



旋转飞斧　主动技能，热键：Q

德莱文的下一次攻击会多造成45/55/65/75/85%的额外伤害。投掷出的斧头会从目标身上弹射到空中。如果德莱文接住了它，他会获得一次额外的旋斧效果。德莱文在一次技能的使用期间最多可以获得两次旋斧效果。

解析：这是德莱文能成为ADC的根基，目前比较成熟的打法是让德莱文堆够高的攻击和暴击，然后使用Q的伤害加成打出非常恐怖的数字！旋斧另外一个恐怖的原因在于，只要你能接住飞回来的斧头，就能一直拥有伤害加成，同时此技能还可和W技能血腥冲刺形成COMBO，接住斧头就能刷新W的冷却时间，这使得德莱文的输出能力再度被提高！



金黄色的那个图标就是旋斧落下的位置

但是，正因为旋斧如此IMBA，所以设计者也略微增加了“接住斧头”的难度。不过，夜猫在测试后发现，斧头的落点和你在A攻击之后下一个鼠标右键点击的位置有关，如果你在A了目标之后，快速的点一个位置进行移动，斧头就会往这个方向落下，而如果你战在原地不动，斧头则会直接往你身上飞回，或者就落在离你很近的地方方便你接住。为此，对线期间应尽量让旋斧处于激活状态来消耗对手，并用旋斧只补刀小兵的最后一下，后期团战的时候如果能站桩输出，就不要轻易的移动，让旋斧自动回到你的手上持续高攻击输出。



只要攻击后站着不动，旋斧基本就会自动回到你的身上



血性冲刺　主动技能 热键：W

德莱文在1.5秒内获得额外40/45/50/55/60%的移动速度。在3秒内获得额外20/25/30/35/40%攻击速度。额外的移动速度会在持续期间骤减。成功的接住一个旋斧（Q）会重置血性冲刺的冷却时间。

解析：此技能类似赏金猎人的W，增加攻击速度，但同时又短暂增加德莱文的移动速度，这让德莱文在追杀时候颇为犀利，同时由于只要能接住旋斧，就能刷新W的CD，更使得德莱文的爆发和追杀异常凶狠。当德莱文需要追杀时，就要好好控制旋斧A攻击之后下一个鼠标的点击点，使德莱文不断追击对手又能接住斧头来刷新W的CD时间。



追杀时果断开启血性冲刺，不断点杀目标



主动技能
热键：E

开道利斧

德莱文掷出他的斧子，对击中的目标造成70/105/140/175/210（+0.5AD）的伤害，并且将他们向侧边推开。被击中的目标将在2秒内被减速20/25/30/35/40%的移动速度。

解析：开道利斧是德莱文唯一的控制技能，同时兼有击飞和减速的特效。作为先手，追杀和逃命自保时都非常好用。同时也可以对加里奥和努努这类需要持续性施法的大招进行打断。



开道利斧是将人向水平击飞之后减速



被开道利斧减速后，是无法逃脱有红BUFF的德莱文追杀的



主动技能
热键：R

冷血追命

德莱文猛力投出两把巨大的斧子，对击中的目标造成175/275/375（+1.1AD）的物理伤害。旋转死亡在击中敌方英雄后会缓慢的转向并回到德莱文身上。德莱文也可能在斧子飞行途中使用这个技能来使斧子提前返回。被击中的目标越多则会造成越少的伤害（每个目标减少8%，最多40%）。在斧子返回时积累的伤害减少效果会重置。

解析：两把斧头的直线地图炮技能，和探险家的冲击波类似，但由于其还有返回时的伤害，使得此大招收割人头的效率更高。



冷血追命有两段攻击，击中目标之后可通过走位来让飞回的斧头第二次命中目标



此箭头就是大招的释放指示

英雄技能综合解析

技能升级顺序：LV1升级Q，LV2升级E，LV3升级W，随后优先加满Q，其次便是W，E最后点满，有大加大。

推荐召唤师技能：闪现+虚弱/净化/治疗

推荐符文：红色和精华以增加攻击力为主，黄色可选择暴击率或固定护甲，蓝色则是攻速或成长魔抗

德莱文的技能COMBO

E先手击飞减速目标，随后Q和W同时开启开始点人，因为有男枪和飞机那样的高伤害NUKE技能，完全是靠旋斧提供的伤害加成来点死对手，所以必须要有队友帮助进行控制，或者自身拥有红BUFF或减速的武器特效。逃命时，由于德莱文没有飞机和小炮的闪现类逃生技能，只能靠Q将对手减速之后，用W的移动加速逃命。

出装攻略

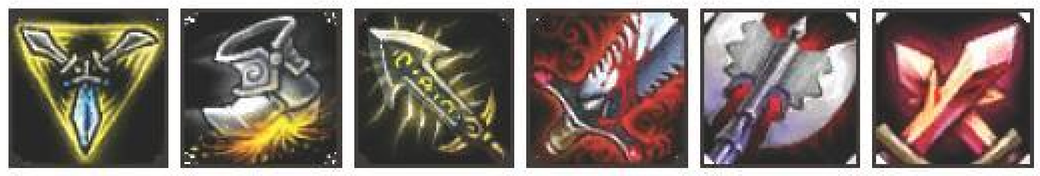
由于德莱文的技能系统，使得德莱文的出装无法非主流，必须走传统的ADC路线。同时还要特别加强他的额外攻击数值！其次才是暴击率和攻速！

经典出装



前期第一次回城，如果德莱文有2200G的收入，那可以直接将草鞋升级为狂战士之靴，随后买出暴风剑来升级无尽，无尽有德莱文需要的攻击数值、暴击率和暴击伤害提升！越早做出无尽，就可让德莱文在Q满级的时候有效压制敌方。倘若首次回城时，德莱文处于劣势，那就购买两把多兰剑进行过渡，随后再根据场上的情况来选择是出无尽，还是饮血。经济允许的情况下黑切永远比轻语更适合德莱文，因为黑切提供的攻击数值远高于轻语，收到Q的加成更高！水银饰带则是为了防止对手的半肉英雄切脸控制，德莱文只要装备成型，防御住对手的控制技能，完全可以站桩反杀对手切脸的英雄！

夜猫流出装



这套装备是德莱文中前期压制型的出装，利用三相使用技能后可获得200%额外攻击的特性，对敌方对线英雄持续进行压制！德莱文的W技能由于在接到Q旋斧之后就可刷新，使得三相流能够不断给德莱文提供数倍于面板伤害的攻击数值！三相同时还能提供减速、血量支撑、攻击速度和暴击率提升等德莱文都需要的属性！唯一的缺点就是爆发不如裸无尽凶狠，而且为了能不断刷新W必须一直接住旋斧，需要消耗大量的操作！



轻视三相流的德莱文，很有可能瞬间就被普通攻击A死



有队友帮忙控制的情况下，是德莱文最喜欢的站桩输出模式

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

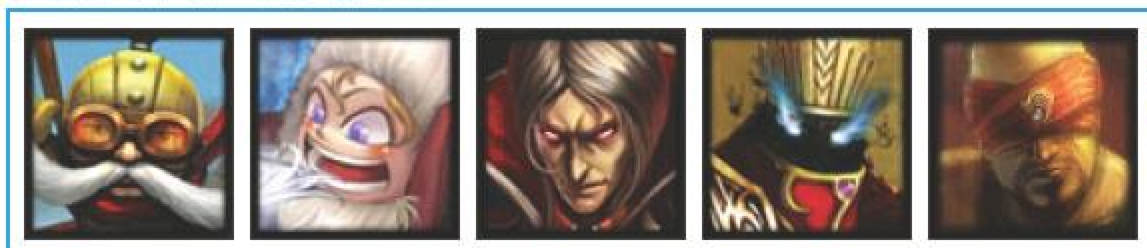
文：unicorn华丽　编：小P羊　美：咖啡

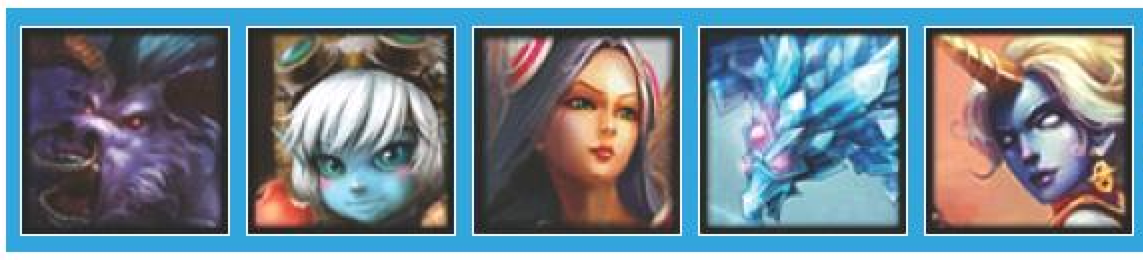


神一样的分割线 CLG强力逆袭M5！

经常看杂志的“童鞋”们可能知道，笔者是M5的死忠，介绍的比赛几乎全都是关于M5如何利用配合取胜的，但是这次笔者要介绍的是来自dreamhack小组赛中CLG逆袭M5的比赛。这场长达一个小时的比赛在网络上被称为“史诗级的翻盘战役”，足以载入lol发展的史册，那么下面就跟随笔者来欣赏这场精彩的比赛吧！

比赛双方阵容


M5


CLG

因为视频的关系，我们并没有看到比赛双方Ban人的情况，但是根据出场阵容的配置来推断，不难想像双方应该是Ban掉了几乎所有的强势上单，以至于被削得无以复加的刀锋妹子和并不常见的法系上单吸血鬼出现在了对战列表中。双方的中路碰巧是两个都十分需要蓝BUFF支持来维持AOE的凤凰和死歌，而打野、辅助和ADC位置则是一些比较常见的英雄。

战况解读

比赛刚开始的时候，双方打得都是中规中矩，没有进行抓野和反野，只是试探性的进攻，直到第八分钟凤凰下路Gank努努拿到一血才算是正式拉开了双方交火的序幕。由于被打残血的飞机并没有选择回城而是继续在防御塔的守护下混线，导致二血也被CLG的凤凰顺利拿走。

CLG凤凰表现出彩

接连拿到两个人头之后，CLG的凤凰打得越发强势起来，但是怎奈比起M5的盲僧，CLG的老牛在野区实在是优势不大，再加上一定的补兵差，经济上反而是M5略胜一筹。于是M5的反扑开始，先是盲僧和吸血鬼塔下强杀刀妹，再接着为了救援将死的吸血鬼死歌果断放大惊走老牛，顺着这个大招，下路飞机和努努顺势塔下强杀残血小炮以及众星，M5连拿三个人头并率先破塔，扳回一城。



↗ 从下边路草丛杀出的凤凰拿下一血

比赛节奏几乎为M5控制

接下来的比赛几乎又成了M5的表演赛。还记得上回MYM和M5对战时，被对方打野和上单盯着虐的刀锋妹子么？这回CLG的刀妹虽然在技巧上远胜MYM，但不幸仍然成为M5首先照顾的对象。这里也简单说一下M5之后是如何连拿12个人头的。首先是CLG上单的刀锋妹子被M5塔下强杀；随后M5和CLG在小龙附近发生火并，M5以一人的代价连拿CLG三个人头并抢得小龙；接着M5顺利拿下大龙顺便收走前来偷袭的CLG三个人头；再下来M5第二次打大龙（收获同上）；最后M5第三次拿大龙，且仅仅在付出一个人头的代价下换得CLG两个人头外加大龙BUFF。



↗ 刀妹再次被“照顾”



↗ 大龙长期为M5控制



可想而知，比赛进行到此时，CLG的心情是如何的郁闷，而打出了经济优势的M5则骚包地堵在了CLG的高地下端，令人诧异的是，带着大龙BUFF的M5前前后后在高地下徘徊了七八分钟也没有上高地（M5还选了个时机第四次拿到了大龙），而在这个过程中，M5的队员明显变得浮躁，几次想要强行突破但是都以失败告终。

惊天逆转发生在高地塔

比赛的逆转发生在CLG高地的下塔位置，心浮气躁的M5强行突入，但是被凤凰以风骚的走位以及技能用两人换掉M5四人，仅有盲僧一人得以脱逃，CLG以此为契机，排眼、插眼、带兵线，生生的团灭了M5三次，最终取得了比赛的胜利。可以说在人头数4：15的情况下，凤凰利用自己的技能以及走位强行逆转比赛局势，帮助队友取的胜利，可以称得上是神一级的操作。



M5吸血鬼强势突进



神一样的分割冰墙



再次神一样的分割线

我就是要翻盘！

关于如何打好逆风局，上一期杂志已经说过不少，这一期主要说的是如何在率先丢掉一塔的情况下防守反击。

1.当丢掉一塔的时候，你要做的不是防守，而是防守反击，这很重要，一味的防守只会让对方的优势越来越明显。当然，所谓的防守反击不是去参加无谓的小团战，或者去守根本守不住的塔。当对方在下路强推塔的时候，自己顺势推掉对方的上路塔，这才是一个优秀的玩家该有的意识，在这一点，本次比赛中CLG的刀锋妹子的表现无疑是很出色的。趁着M5重心移到下路，连拿辅助和己方ADC并砍倒下路外塔的时候，刀锋妹子执著地推掉了M5的上路外塔。

2.其次，是关于眼的问题。在LOL中，经常有玩家责怪辅助和打野没有插足够的眼，在这个问题上最好还是开战前沟通好各自负责的眼位。这里给出的建议是这样的，上单和中单玩家尽量负责自己的河道眼，而辅助玩家在照顾好下路眼位的同时，还要顾及小龙眼以及20分钟左右比赛进入中、后期的大龙眼位。至于打野玩家，则最好照顾下野区眼位，当然如果你的经济不错的话，不妨在上单玩家无暇回城的时候为其补上一个河道眼，毕竟上单位是一个很容易被敌方“照顾”的位置。

3.兵线的控制才是王道。游戏打到后期甚至只需要两个小兵就能推掉己方的一个塔，所以防守的时候我们的目标是不让一个小兵活着到达塔下。在这一点上，CLG的表现无疑很出色的，虽然被逼到高地，却很好地用各自的技能清掉了兵线。



有眼位探到M5集体推小龙



刀妹执着地推上塔

比赛中的彩蛋

打大龙的时候，你是否有过这样的烦恼，对方的英雄从大龙后方跳出来抢走大龙，别担心，现在你只需要一个大招类似于努努的英雄，站在大龙范围的边沿，当大龙要死的时候，你只要放出大招，就能看到是否有敌人要来抢大龙。

上期最悲剧的英雄刀妹找到了新工作，那就是骚扰。通过这场比赛，可以看出刀妹的骚扰以及消耗能力还是比一般英雄要强很多的。

这里顺便一提，CLG、M5的双方辅助都带了回血光环类道具，这使得塔下僵持阶段，双方都不再畏惧对方的磨血技能，喜欢辅助职业的玩家不妨参考一下。

文：CLDC　编：小P羊　美：咖啡



最不易坑爹的英雄

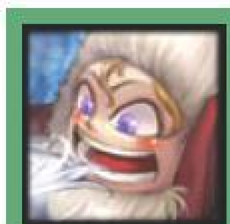
暑期到了，酷爱LOL排位赛的诸多朋友又开始谈“新人”、谈“坑爹”色变。对于新手玩家而言，成功的第一步不是操作多牛X，反应多快，出装多犀利，而是选个对路子的英雄。不认清英雄的类别乱打一通就好比WOW中盗贼给蛋刀附了40法伤，给战士穿上智力板甲一样可笑。所以本篇笔者将给新手们推荐几个易上手，操作又简单的英雄。

LOL职业定位

首先看下LOL中不同职业有哪些定位。其一是坦克，作用是吸收伤害、骗走控制技能，一个好的主T有着和carry同等地位；接下来是副坦，较肉的同时又具有一定攻击性，是比较适合新手使用的一个职业。然后是法师，高爆发法师可以为团队贡献大量的魔法输出；接着是团队后期的核心，装备起来后输出巨大的ADC（物理输出职业），不推荐新手使用；最后是辅助，负责给队友加血加状态、买眼点地图，有着无私奉献精神的新手们可以选择，任务蛮轻松但是要打好也不容易。



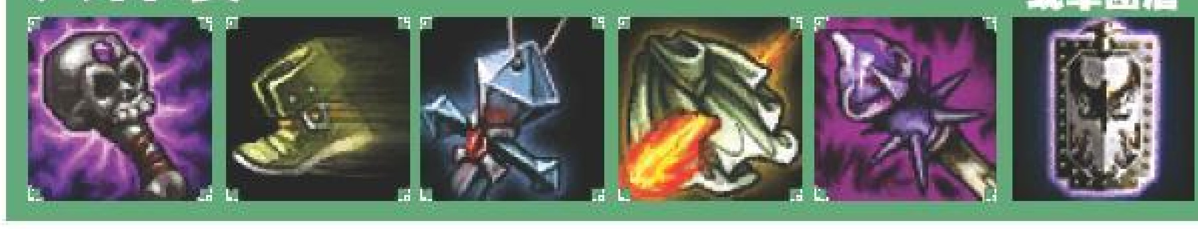
雪人骑士



努努属于半坦类型，是很适合新手的类型之一，血量成长很高，除了大招外都是指向性技能，非常简单易用。被动效果是5次攻击后努努下一个技能变得无消耗，几乎可以和任意技能组合造成很大的威胁。Q技能混线神技，可以吞噬一个小兵回复自己的hp，一般前期伤害足够秒杀一个远程兵，还能赚到20多块钱。W技能1点就能有非常好的效果，11%的移送速度增加，相当于一双草鞋的速度，给队友施放自己也会有效果，所以多多辅助队友吧。E技能在lol里算是比较恶心的小技能之一，远距离扔对方一块冰，造成减速（攻速和移速都减）效果和伤害，敌方ADC扔上，对方跑也跑不掉，打么攻速低的吓人，配合W给队友加攻速，很容易的就能干掉一个。大招则是一个大范围减速的技能，减速的同时又可以打乱对手阵型，此技能要注意的就是很容易被人打断，打断就没效果了。

这里提供大家一个小技巧：在草丛里放大，草丛外的人是看不到的，可以把队友吓得措手不及，但是要当心草丛有眼。

六神装



或军团盾

战争女神



轮子妈具有很好的aoe（即范围伤害）技能。可以在前期快速打钱。她的被动可以使你攻击到对方英雄后增加40点移动速度，在追杀的时候非常好用，逃命的时候也可以配合一会讲到的E技能回头蹭一下英雄加速后逃走。她的Q是回旋镖，扔出后到最大距离会返回，造成来回两次的伤害，如果能算好极限距离的话来回2次伤害是瞬间完成的，对方一般没有走位的时间，入门之后可以尝试找下这种感觉。W主动开启后轮子妈下次攻击会让飞盘弹射若干次，造成额外小额的物理伤害，每弹射一次伤害会递减，这个技能前期不推荐新手点，因为E技能在保命方面很强大，点高了CD短，适合新手。E技能是一个护盾，类似女妖面纱，不过能挡的技能比女妖还多一些，反正只要记住带有控制技能的都能挡，不管aoe还是指向，这个技能关键时刻能救命，但是要提前开，别被打到再开是没用的。她的大招是队友们最喜欢听到的声音。提升自身大幅的攻速和移速，团队也有一半的攻速收益和全部的移速收益，是团战的冲锋号。这个技能可以团战时给队友buff，也可以用于个人追杀和逃命，实际上技能CD不算很长，加上-cd物品基本想放就能放。

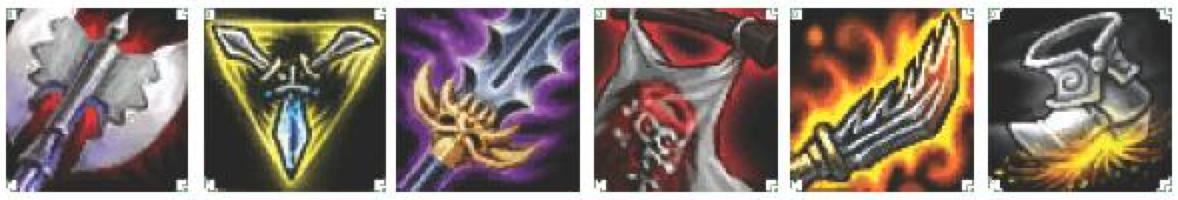
轮子妈其实是个很给力的ADC，但在这里我们放低要求，你只要死得少点并及时在团战中提供一个大buff即可。技能可以主Q副E，盾一个要及时开，大招也要在团战及时开启，总体来说团战你提供一个大，然后再后排放Q就行，有人杀你就开盾跑。

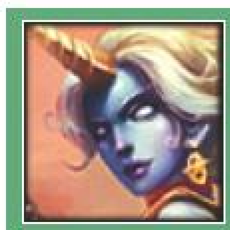
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



六神装

或三速鞋





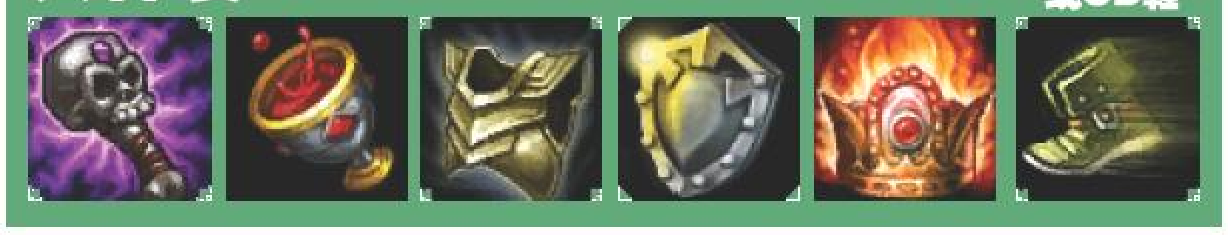
众星之子

坦克和carry都有了，再来看下辅助英雄——索拉卡。索拉卡是一个很强的辅助，一直被削弱，从未被冷落。他的被动就是神技，范围内友军增加16点魔抗，相当于每人发了个魔抗斗篷。Q技能星落可以攻击一定范围内所有人，虽然伤害不大但是可以叠加减魔抗debuff，几层后还是蛮客观的。但这不是主要方向，毕竟咱是辅助不是输出。W是加血技能，这就不用多解释了。顺便还能在3秒内提升目标的物抗，满级100多，基本可以让一个脆皮3秒内变成一个乌龟，是索拉卡主点的技能。E有两个用途，对友军施放可以为他加蓝，在一些英雄紧急时刻一口蓝是很重要的，但更重要的是他对敌方施放可以造成伤害的同时沉默对方，对于法师来说这是致命的。大招更是堪比死歌的全地图技能，瞬间回复全图所有友方英雄大量的hp，唯一的缺点是cd略长，要在关键时刻用。

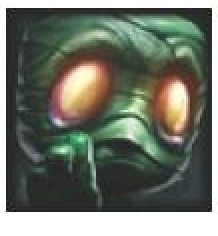
这里要提到的就是著名的索拉卡三口奶了，W+R+召唤师技能治疗，几乎是一个输出三分之二的血，后期保护carry方面很出色，胆子大的话，团战可以站在第二线——即比输出法师和物理稍前，比坦克稍后的位置，可以沉默对方法师也可给己方输出加血，如果被集火一定要临死前把大扔出来，对团队帮助很大。

六神装

或CD鞋





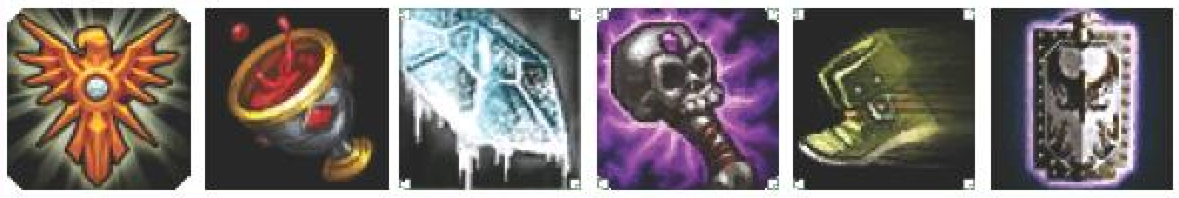


殇之木乃伊

你说这些英雄控制太少不给力？那么来看看阿木木吧。木木是个坦克型英雄，同时具有很高的威胁。他的被动可以使被你攻击的人减少15-35点魔抗，加大法师的输出。Q技能类似Dota里发条的大招，勾到对方英雄身边并眩晕他，是个很强的切入技能，也可以隔墙追杀。W号称坦克杀手，每秒对小范围敌人造成最大hp百分比的伤害，这个技能基本团战就能一直开着了，耗蓝也不是很厉害。E技能比较有用，可以减少你受到的物理伤害最高10点。这个减少是算完你的护甲和其他减伤技能后再减免10点，真的很硬霸，主动还可以对周围造成一定的魔法伤害，提高输出。大招是木木的核心所在，绷带缠绕大范围的敌方英雄2秒，可以让队友无节制最大化输出2秒，配合Q的切入很容易控到对方3-4个人。

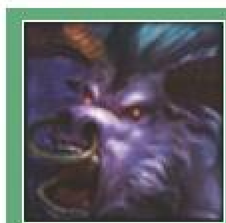
木木的Q只要一个切入效果就行，就是CD比较长要放得准些。团战很简单，Q上去R到3-4个人，然后追着对方坦克哭，拿头顶他，让他不能顺利保护输出你就成功了。

六神装









牛头酋长

如果你觉得木木的大招cd太长，cd以后就没啥群控能力的话，不妨来看看下一位候选人，牛头酋长。牛头人的被动是每次你使用技能后都会对身边的人造成小额的持续伤害，最宝贵的是他对塔也有50%的效果，中期推线将是个不小的帮助。他的Q是个小范围强力控制技能，把敌人砸飞到天上，然后落地眩晕。其实砸飞的过程也算是一个变相的控制，所以这个技能控制能力很强。W也是个救人神技，能把人顶飞一定距离，也可以配合Q的控制时间走到敌人背后把他顶回去。E是加血技能，回复自己一定hp，友方获得一半效果。这个技能的亮点是每有一个敌方单位或者英雄死亡，这个技能的cd就能减少2秒，所以说对线的时候拼消耗基本不虚。大招是个超级坦克技能，开启后牛头人减少所有受到伤害50%-70%，并且移除身上大部分控制效果，团战开个大基本没人想打你了，你可以尽情的QW连人，前期被gank逃命也能用。

牛头人也是个半坦又有点偏辅助的英雄，加点笔者推荐前期主加E，因为QW追求控制而不是伤害，E前期能很好的耗线和辅助队友，很实用。点满后QW建议均衡加点，因为都很有用。团战方面大招别急着开，先进去放一轮技能，等半血到三分之一血后再开，可以吸引一些火力。

六神装



NBA 2K ONLINE 夏季训练营

编：阿宅　美：grass

首先恭喜皇帝童鞋终于加冕了，其次恭喜湖人终于签到了自魔术师之后的首位超级控卫，最后阿宅想说雷阿伦你这个大腿抱得可真狠啊！

题外话不多说，许多童鞋或许对于游戏还有很多疑问，现在阿宅就带大家走进夏季训练营，相信经过一个夏天的锻炼大家一定会成长不少。

游戏类型	3D体育类网游	国内运营：腾讯
		目前状况：不删档内测
官方网站	http://nba2k.qq.com/	



人气点数表现是关键，不论输赢

主流是什么？

玩过NBA2K11的玩家一定知道，对了，My Player生涯模式。这也是NBA 2K Online的核心内容。虽然相对2K11有所简化，但是精髓还是保留了下来——玩家控制一位自己造的新秀球员闯荡NBA，从选秀到成长到转会甚至卫冕。在三中比赛模式里，阿宅建议大家主要玩NBA挑战赛。因为只有这个模式才能赚得人气点数，而人气点数对后面的转会相对关键，谁都不愿意一辈子待在大烂队吧。



Pg：波特兰开拓者

如何转会？

当玩家的人气点数到达一定要求后，一些球队会主动发来转会邀请函，如果是自己心仪的球队那就不要迟疑了。而有些球队即使达到人气要求，也需要通过试训任务才能获得邀请函。有些玩家可能会一心想去好球队，结果在大烂队拼命憋人气。童鞋，这很不科学。每场的人气点数是根据操作评分而给出的。而待在大烂队比赛就会打得相当难看，结果就是赢一场的人气点数很可能还没在强队输一场的人气点数多。

所以阿宅建议人气6000以上就可以开始考虑转会了，新手礼包送的转会卡是两张，找个有潜力的队伍，先把等级属性练上去再往超级强队发展，不然只有痛苦纠结地硬憋。

阿宅建议大家将这几支球队作为跳板：



Sg：孟菲斯灰熊





Sf：亚特兰大老鹰



C：明尼苏达森林狼



Pf：菲尼克斯太阳

这几支球队都不是弱队，有的甚至能打进季后赛，而玩家转会这几支球队，正好填补了球队的软肋。

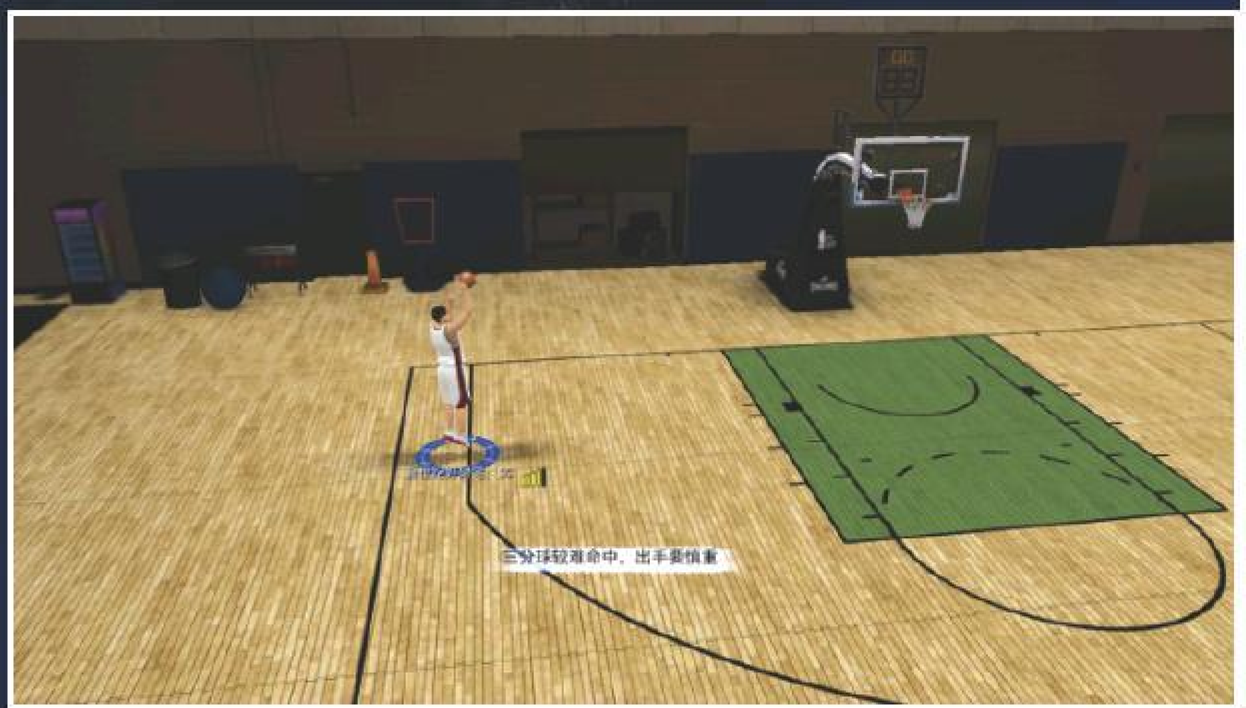


如何打的更有效、更精彩？

基本功

这个不得不提，不同于以往大家接触到的篮球网游，投篮的准确与玩家的操作直接相关的。玩家手感不好的时候，怎么投都会不进。如果你是强硬派内线，那当阿宅没有说。但从阿宅遇到的玩家来看，选择外线的玩家远多于内线。那么如何保持良好手感呢？一个字——练！

训练场可不是用来欣赏各种帅气扣篮动作的，保持手感就靠它。就像魔兽世界中的木桩，训练场可以模拟各种情况，相信现实中对篮球有一定深入的童鞋也懂的。



意识

虽说是游戏，但是本质还是篮球。不懂篮球，肯定打不好游戏。合理打球，不要指望单干。看看自己的人物数值，你丫不是科比、不是皇帝，所以老老实实的打团队吧。积极跑动、多用战术、时刻留意队友和对手的位置、传球不要被防死了才传、队友空位要及时传、切忌隔人长距离传球。总之，怎么主流怎么打，怎么合理怎么打。



战术的运用

挡拆

快捷键 F1

阿宅始终认为挡拆的精髓在于“拆”，挡了投连这种没技术含量的战术连社区球场的大

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

爷们都会的。而“拆”则在于如何拉空对方内线，把得分成功率和前场篮板可能性最大化。

可以看到，拆好了，对方的内线防守队员始终会处在弱侧，如果竭力防守很容易造成犯规，运气好的还能打个个2+1。

单打

快捷键 F2

顾名思义，队友拉开，一般是在高位空出一大片空间让玩家跟防守队员一对一。阿宅强烈反对单打，除非你对单打很有信心，或者和你对位的防守队员比你弱得多。



靠打

快捷键 F3

通常是给内线球员拉开空间，背身单打。阿宅并不反对内线单打，首先因为成功率相对外线较高，而且容易造成犯规。当然，如果你的后卫或者前锋力量以及近投数值都不错的话，完全可以靠打对位防守队员。



掩护

快捷键 F4

己方队员会帮射手做个低位的无球掩护，然后射手会跑出一个空位，玩家要做的就是把球传给空位射手。这个战术对于玩家来说相对轻松，但是代价是不确定性，因为投篮的是电脑AI。当然，如果队友中有超级射手（远投数值大于170）的话，这招绝对会屡试不爽。





空切

快捷键 无

这个完全是需要玩家手动跑出来的。一般利用高大队友持球做木桩，自己或用速度或用反跑甩开防守队员，跑向内线的同时要球，之后得分。空切成功很容易打出重扣或者拉杆上篮之类的精彩动作，操作评分也会随之上升。



快攻

快捷键 无

玩过2K11特别是用外线球员拿到冠军的玩家，一定对这个战术相当娴熟。主要适用于后卫，因为后卫的防守位置在高位，距离前场较近。当能确定己方队员可以拿下防守篮板的时候，你就可以往前场跑了，己方拿到球后立刻要球，然后就表演华丽的各式扣篮吧。



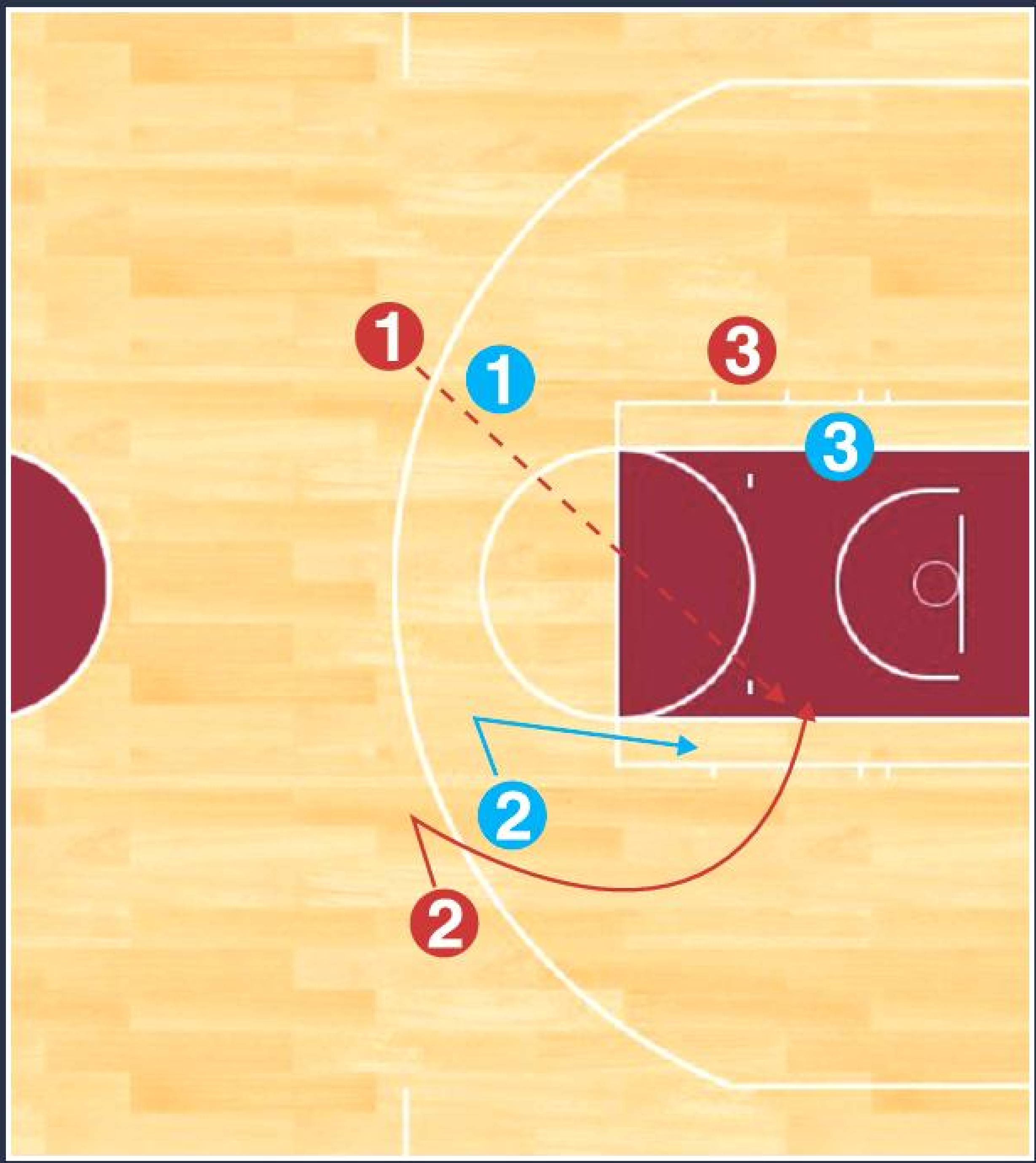
SOLO累了肿么办？

一直在生涯赛场拼搏，难免会乏味。叫上几个基友，跟别人打场三对三吧。这里阿宅喂大家带来了一些三对三战术，相信熟练运用之后，对生涯模式也会有相当大的帮助。

注释：

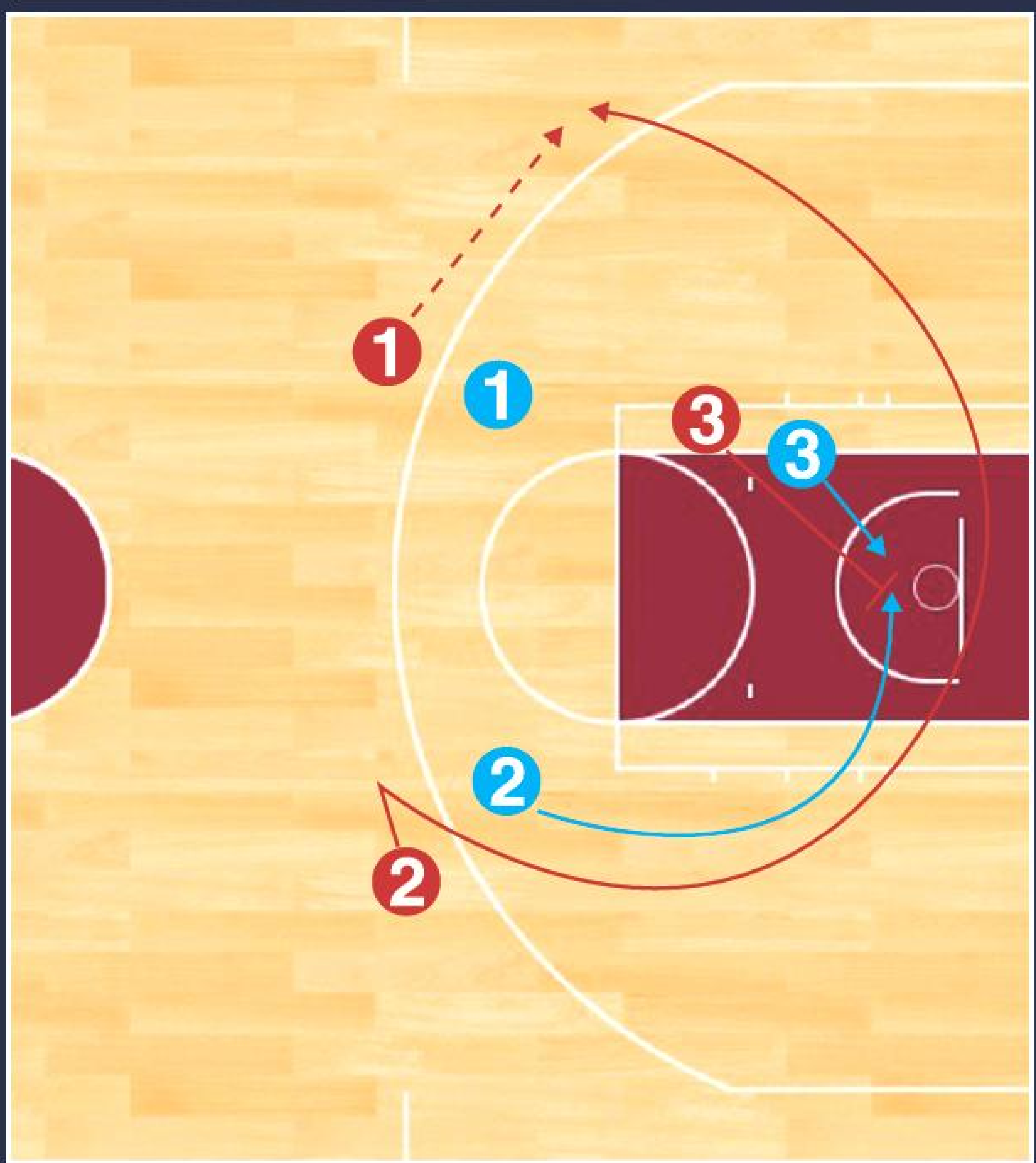
运球 —\/\/\/\/—▸	组织者 ❶
传球 - - - - - - -▸	得分手 ❷
跑动 ————▸	内线大个 ❸
掩护 ————┤	

反跑空切



无球队员运用对手跟防起动的一瞬间反跑，加速甩开对手并接球得分。

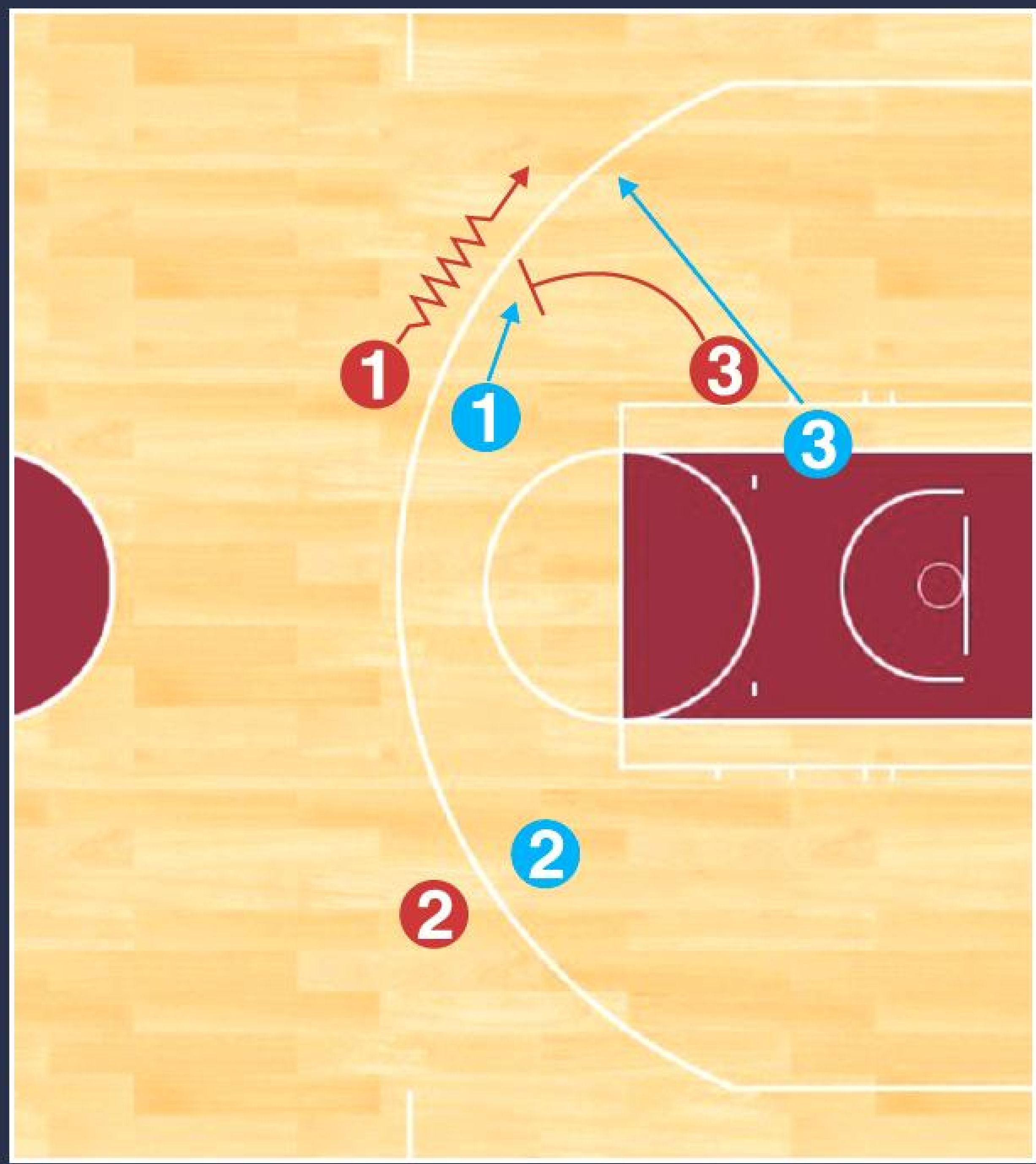
低位无球掩护



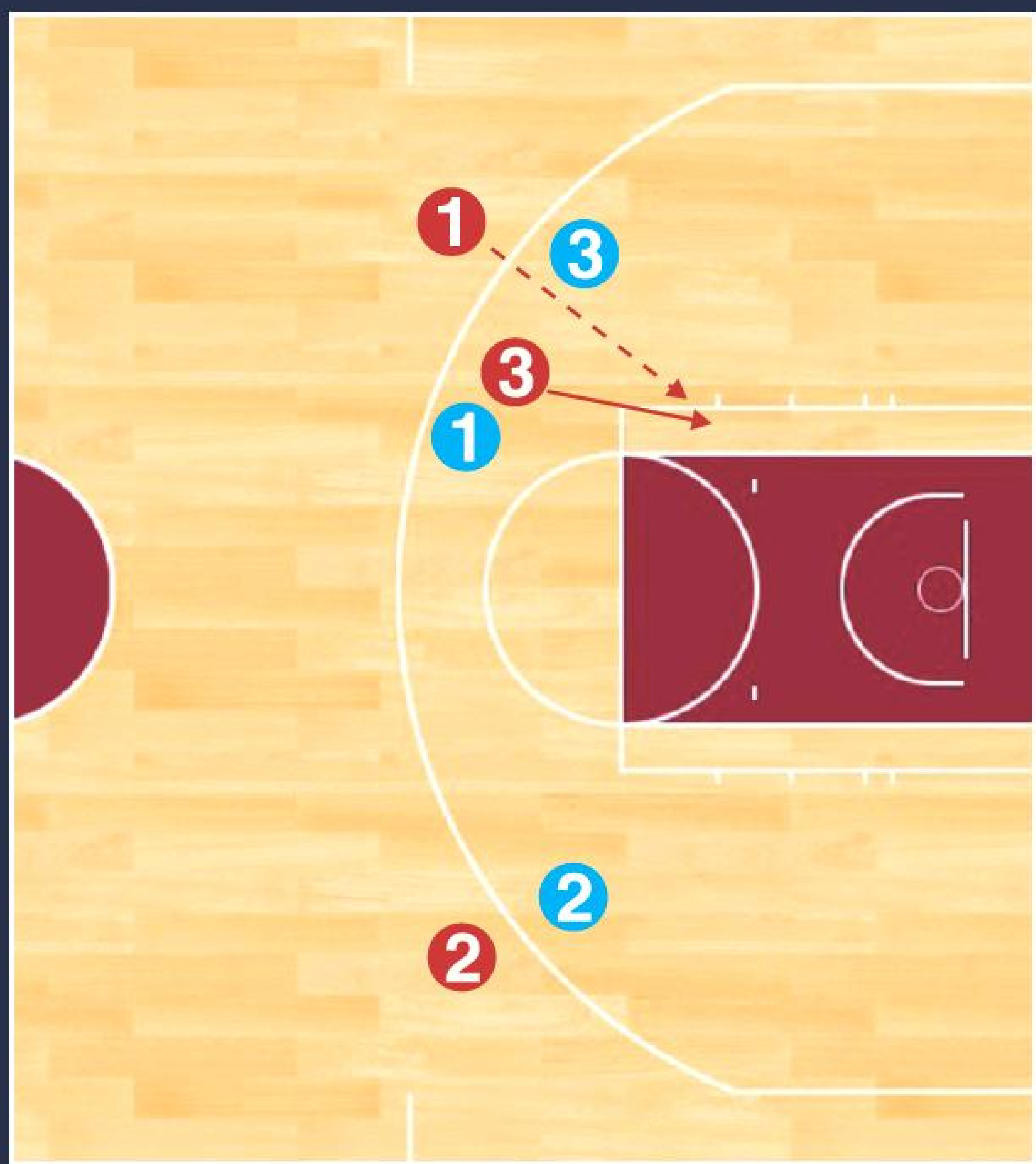
无球队员往若是反跑被跟上，可以继续往内线跑。而此时内线高大队员做个无球掩护（挡人），跑位队员继续往前跑到外线接球。现在很多有利情况都被制造出来了，空位的射手、若是对方内线跟防过了就会造成内线以小打大。

经典挡拆

阿宅在这里做个挡拆的详解，因为挡拆这个战术是篮球比赛中最常见的。



首先，红3号跑到外蓝1号位附件做掩护，红1向红3号方向运球并形成错位。



然后，红3号挤开红一号向内线跑动，此时红1号伺机传球给红3号。

阿宅希望大家多看比赛、多练习，祝大家打得开心。

九陰真經之新手真经

真武侠·最江湖



编：Samtown　美：grass

游戏类型	3D武侠角色扮演	国内运营：盛大蜗牛双核联运
		目前状况：不删档内测中

官方网站　9yin.woniu.com

东方未明是个初出茅庐的毛头小子，只因十分憧憬那些武林高手们的寂寞传说，便孤身一人来到洛阳城。然而江湖何其险恶，放眼漫天的飞贼、生死擂台上兵刃的交锋以及一身诡异轻功的神秘客，处处透露出一股肃杀，似乎稍不留神就要被剑气波及血溅当场，从城门进来还没走百步，却早已是步步心惊。突然，一个老道士从身后拍了拍东方未明的肩膀。“少年，我看你骨骼惊奇，是百年一遇的练武奇才，我这儿有本秘籍，今天和你有缘，就免费送给你吧！”东方未明一惊，正想看清来人，却发现老道士早已不知去向，再看自己手上却是多了一本薄薄的小册子，上书四个大字：新手真经。“新手真经？我去，不会是个坑吧……”

虾米缨胡缨，亦步江湖行

门派选择篇

神州大地，众多江湖势力遍布各处，凭借神风刀法横行一方的神风帮，以彼之道还施彼身的慕容世家，还有集天下武学之大成的秦王府，等等各方势力盘根错杂暗潮涌动，其中又以八大门派为首，构建起一个风雨飘摇的九阴武林。八大门派各具特色，尤以门派内功特点最为鲜明，为了让各位菜鸟能更深刻地认识各大门派，特将江湖服尚未开放的门派三阶内功满层属性做如下罗列。

武当　冲虚圆通　寻武道仁者无敌

门派阵营：正派
门派武器：单剑/双剑
武学特色：持久群攻
门派武学：两仪剑法|太极剑法|清风剑法
第三阶内功前瞻：上清无极功 臂力+128 身法+32 内息+64 罡气+32 体魄+63
运行激活属性：气血上限+3990 内力上限+990 招架耐力上限+1808 内功防御+190 太极属性招式造成的伤害提高20% 阳、刚、阴、柔属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：上清无极功金丹渡劫：气血低于30%时受到攻击，在5秒内快速恢复30%的最大气血值，100秒冷却。



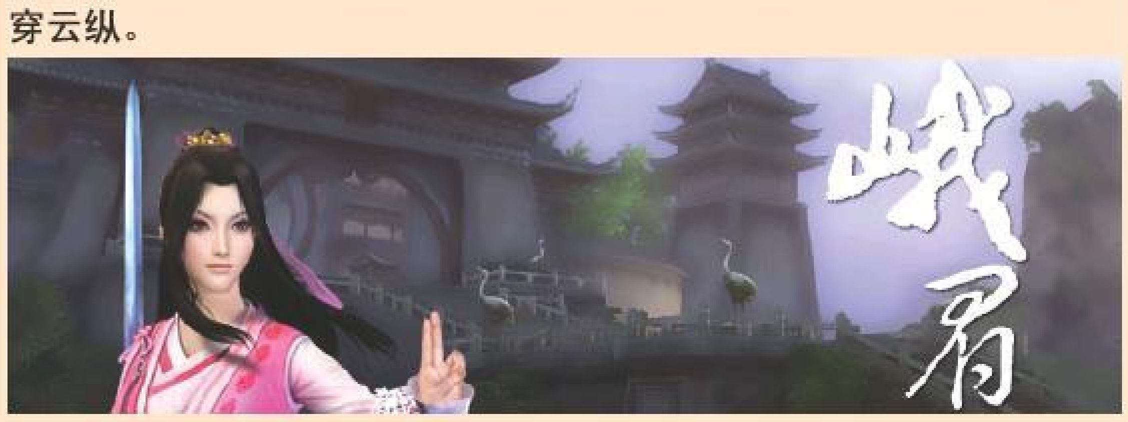
少林　禅度八方　化世间苦悲痛境

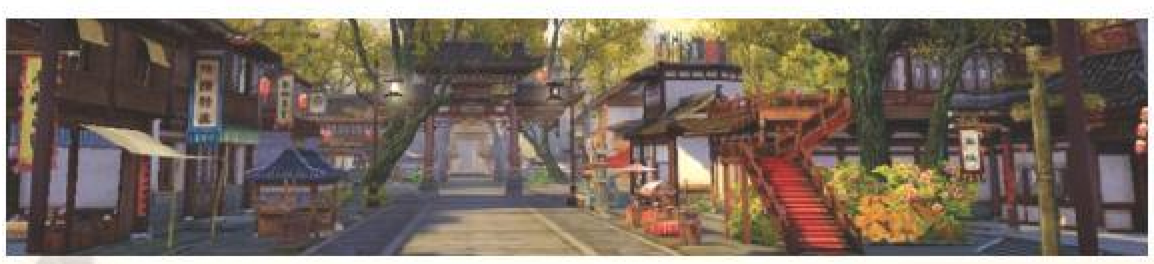
门派阵营：正派
门派武器：拳脚/棍棒
武学特色：群体晕眩
门派武学：太祖长拳|达摩棍法|韦陀棍法
第三阶内功前瞻：罗汉伏魔功 臂力+96 身法+64 内息+31 罡气+32 体魄+95
运行激活属性：气血上限+4380 内力上限+890 内功命中+53 阳、刚属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：罗汉伏魔功功含佛法，警示众生。每次攻击都有几率令自己进入"诸相非相"之境，顿悟四相中的一相。有几率顿悟所有四相，（只有侠义之人才能领悟这层境界）



峨眉　金顶绵指　点玉为骨冰为肌

门派阵营：正派
门派武器：掌指/匕首
武学特色：群体支援
门派武学：云霞刺|别离刺|金顶绵掌
第三阶内功前瞻：飞弦羽经 臂力+32 身法+64 内息+128 罡气+32 体魄+63
运行激活属性：气血上限+3720 内力上限+1060 招架耐力上限+280 内功防御+53 阴、柔属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：飞弦羽经舒活经脉，每次出招都能在5秒内恢复3.5%的最大气血。 凌空换气，穿云纵后可凌空换气，3秒内可连续穿云纵。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

丐帮 降龙伏虎 为情谊义薄云天

门派阵营：正派
门派武器：拳脚/棍棒
武学特色：暴力高攻
门派武学：灵蛇棒法|哭丧棒法|莲花掌法
第三阶内功前瞻：降龙心法 臂力+160 身法+32 内息+32 罡气+32 体魄+64
运行激活属性：气血上限+4230 内力上限+930 招架耐力上限+408 内功防御+53 阳、刚属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：降龙心法龙吟，每次攻击都有几率造成目标当前气血10%的阳伤害（最多造成983点）。 化酒，打坐调息可逼出喝下酒，从醉酒中逐渐恢复清醒。



唐门 漫天花雨 亦正亦邪一念间

门派阵营：中立
门派武器：飞镖/匕首
武学特色：毒药暗器
门派武学：迷魂镖|金蛇刺|分光捉影刺
第三阶内功前瞻：五毒奇经 臂力+96 内息+96 身法+32 罡气+32 体魄+64
运行激活属性：气血上限+4230 内力上限+930 招架内力上限+152 内功防御+53 阴、柔属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：“唐门奇毒”，每次攻击都有几率向双手积蓄毒素，当毒素积蓄3次后，通过下一击注入敌人体内：每秒39点阴伤害，结束时毒发造成312点阴伤害并无法移动（伤害受远程威力加成）



君子堂 凤舞九天 弹一曲黯然销魂

门派阵营：中立
门派武器：单剑/双剑
武学特色：可群可单
门派武学：逍遥腿法|无涯剑法|落英飞花剑
第三阶内功前瞻：忘情天书 臂力+64 身法+64 内息+96 罡气+32 体魄+63
运行激活属性：气血上限+3810 内力上限+1030 招架内力上限+640 内功防御+53 阴、柔属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：剑我两忘，每次攻击都有几率进入“剑我两忘”之境，提高5点外功伤害，5点内功伤害，并与每两秒提高额外的5点，持续20秒。



锦衣卫 地狱换魂 动四方搜魂断魄

门派阵营：邪派
门派武器：单刀/拳脚/钩爪
武学特色：奇诡莫测
门派武学：失魂刀法|鹰爪拳|追魂爪
第三阶内功前瞻：七杀心经 臂力+96 身法+64 内息+64 罡气+32 体魄+63
运行激活属性：气血上限+3990 内力上限+990 招架内力上限+640 内功防御+53 阴、柔属性招式造成的伤害提高20% 太极属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：萧杀一击，每次出招攻击都有几率积蓄一股杀气，提升18点臂力。积蓄七次后因气息牵引，释放所有杀气，造成与臂力等额的外功伤害，对气血低于30%的敌人额外造成伤害。



极乐谷 鬼王洞天 笑人间三千繁华

门派阵营：邪派
门派武器：双刀/拳脚/匕首
武学特色：阴险毒辣
门派武学：追风刀法|天绝地灭刺|腐骨掌
第三阶内功前瞻：合欢诀 臂力+128 身法+64 内息+64 罡气+32 体魄+31
运行激活属性：气血上限+3720 内力上限+1060 招架内力上限+920 内功防御+53 太极属性招式造成的伤害提高20% 阳、刚、阴、柔属性招式造成的伤害提高16%
满层额外加成：摄魄勾魂，每攻击6次，下4次攻击都会令自己恢复气血。（恢复数值等于造成伤害的50%，有几率恢复造成伤害的100%）



银鞍照白马，刺探如流星

刺探技巧篇

在目前的版本中，门派刺探的重要性不言而喻。首先它是一个高效稳定的历练之源，可令我们的历练槽长期保持蓄满的状态；其次，每周刺探任务“情报之争”所提供的70个荣誉令牌，将是我们未来学习高阶内功的最大资本。虽然表面上刺探是一个枯燥而乏味的重复过程，然而只要掌握了技巧，其也未尝不是一次轻松而充满愉悦的体验。

刺探技巧其壹：请务必牢记各门派内应的活动范围。









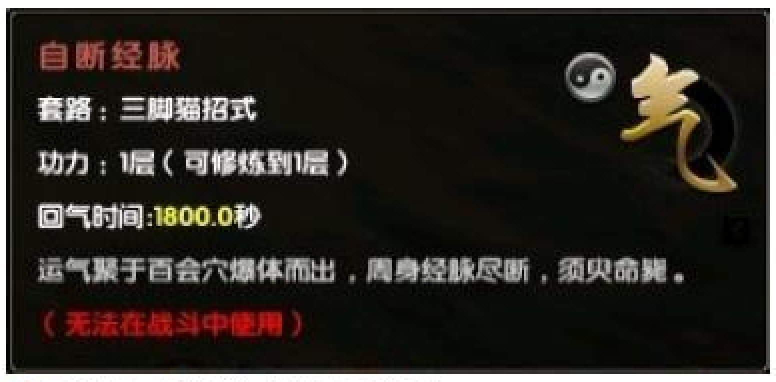












梦幻大技“自断经脉”

刺探技巧其贰：在刺探过程中自杀（跳崖，跳河，自断经脉等）并不会被判为刺探失败，所以请将自己门派设置为复活点吧，可以利用这一点来节省落脚点的传送CD，突出一个效率。

十步绑一人，千里不留行

赚钱糊口篇

在蜗牛为我们构建的这个江湖中一共有三种货币，分别是碎银、官银和黄金（RMB）。碎银只能用于与NPC进行的基础消耗，黄金用于商城购物，其中唯有官银是可以在玩家之间直接交易的，而官银又可以和黄金进行兑换，因此官银从某种意义上而言就是RMB。目前获得官银的途径有四种：1、生活职业兜售货物。2、黄金兑换。3、离线随机奖励。4、海捕告示。5、为恶成匪。第一种不需多言大家都懂，难只难在值钱的东西都不容易得到，一个初入江湖的毛头小子能拿的出手的也只有寒鸦草了。第二种此处不做讨论，第三种纯看人品，而第四种无论如何都不太适合武功还不高的江湖小虾。于是我们要单独讲一下第五种，也就是如何成为一名合格的绑架犯。工欲善其事必先利其器，十阶迷药是必备的。去杂货商那里采购一番后就可以物色目标了。



2b绑匪用蒙汗药



普通绑匪用十香软筋散



文艺绑匪的选择，九幽夺魄散



“真·绑匪”荣誉buff

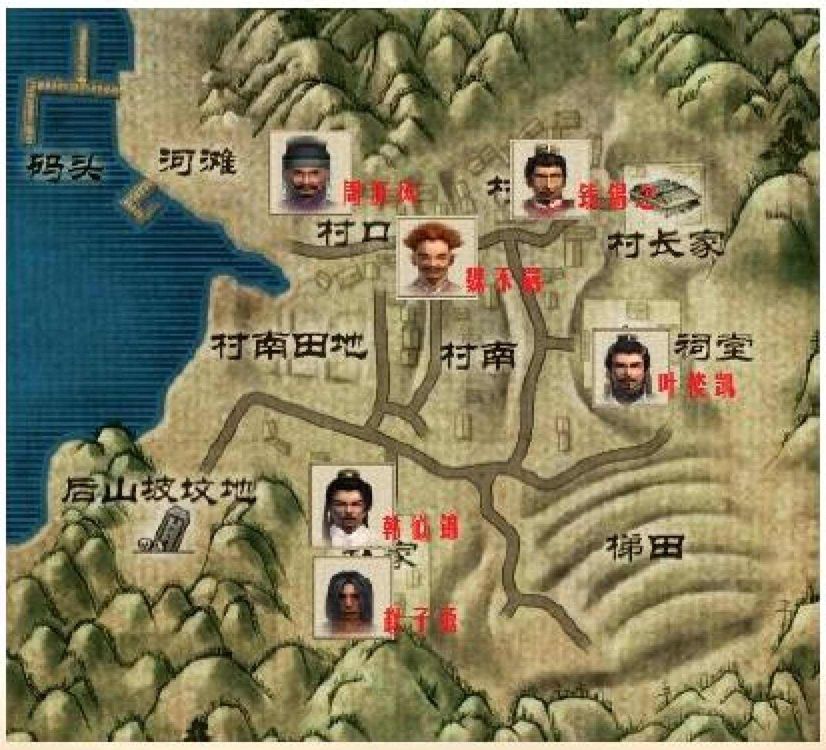
将离线玩家迷晕装进麻袋后，不要急着弯腰去捡，此时应先将坐骑唤来，然后扛了麻袋立即上马，可以给自己增添一些安全感。最后就是找地方脱手，一般来说，酒馆，铁匠铺，矿山，青楼，一些庄园、江湖势力等等中的某个NPC都会乐于收购玩家手中的“货物”，给予玩家一定碎银，并高几率奖励官银。成功贩卖后的一个小时内，属于“被官府盯上”的状态，期间无法再次贩卖。 以上只是绑匪入门，很多小虾米只是偶尔想起时才尝试一下，受益或许并不明显。然须知水滴石穿、万事万物都离不了一个持之以恒的道理，而真正的绑匪，是不会允许自己处于不被官府盯上的状态的，真正做到十步绑一人，绑出一个美丽的人生。

实际操作时还需要注意的点：尽量不要在NPC面前绑架，会掉好感。也尽量不要在锦衣卫面前绑，会被杀。如果是正派弟子，不想挨鞭子的话就要记得及时回到门派悔过。

禁地拂衣去，深藏身与名

禁地探秘篇

暮色之村将是新人玩家脱离新手群体所要经历的第一道坎，虽然普通难度下的暮色之村相对较为容易，但所谓知己知彼百战不殆，如果队伍整体实力一般，就更需要对将要面对的战斗有一个比较全面的了解。



普通难度暮色之村地形及BOSS分布图

嗜血狂魔周厉风

人物简介：常熟毛坞圩圩主，善使一对食月钩。
成名绝技：嗜血狂杀。
相关任务：帮助手无寸铁的村民逃脱追杀。与码头处赵大妈对话后任务即时开启，村民从村口出现并逃往码头，期间村口每跑出一个村民河滩处便会随机刷出两名屠杀者，因为屠杀者会优先击杀附近村民，因此每当屠杀者刷新时都应立即将其引至湖边破船后再予以击杀。
BOSS战：毫无难度，被攻击者防御，其他人全力输出，注意将战场稳定在村口附近，避免BOSS因为丢失目标而脱离。

恶贯满盈魏不羁

人物简介：嘉兴赤犊山大王，善使一对火金锤。
成名绝技：暴焰焚天，赤龙神弹。
相关任务：帮助村民扑灭屋顶大火。与村口马大伯对话得知灭火方法，然后清理掉村中的纵火者。灭火过程十分安全，需要注意的是第九处火焰一旦扑灭，纵火元凶魏不羁便会突然杀出，请提前回复好状态。灭火途中不要忘记拾取一支燃烧的火把。
BOSS战：难度不大，但随时可能灭团。要点是在魏不羁喊话将要释放绝招时务必全部远离，且远离技能产生的火焰。

道貌岸然钱锡之

人物简介：锡山衙门捕快，善使一柄乌金刀。
成名绝技：追魂刀、玄阴刀气、极光电斩。
相关任务：帮助村民夺回被劫的钱财。清理掉村北的所有衙役，然后与村民对话开启任务。如果是实力一般的队伍只需守住南边的一堆财宝即可，切忌四处引怪。
BOSS战：因为由玩家所扮演的江湖杀手的乱入，此战难度偏大，如果无法强杀可以尝试将钱锡之引入身后的房子中，抽出一名强力队员专心对付江湖杀手。

辣手摧花叶楼凯

人物简介：扬州水月观观主，善使一柄拈花剑。
成名绝技：春泥护花、玄阴心法。
相关任务：从祠堂救出村长女儿。祠堂的敌人比较棘手，需要一个一个拉出来解决，杀掉两个院子中间的小头目后，淫道叶楼凯便会现身。
BOSS战：在与叶楼凯战斗之前确保不会有杂兵介入，因为叶楼凯缺少群体杀伤技能，因此十分容易杀，但是叶楼凯喊话时坦克要防御及时，以免被大招秒掉。
任务后续：在叶楼凯死后，队伍中一人回去通报村长，按照提示逐步获取炸药，其余五人向赵家推进，并清除周围的韩家剑奴。

不择手段韩似锦

人物简介：锡山韩家公子，善使一柄扶风剑。
成名绝技：剑影留痕、天斩旋劲。
相关任务：救出赵子亟及其家人。将炸弹安置在被堵上的赵家大门前，用之前捡到的火把点燃，炸出一条通道。在限定时间内击杀韩似锦，就能救出赵子亟一家。
BOSS战：韩似锦十分难对付，因为他不仅拥有一剑秒人的能力，还可以召唤剑奴，甚至能在濒死时一招天马行空将内力与气血互换来重获新生。曾经的版本中存在一个BUG，用虚招攻击韩似锦会帮他回血，现在虽然这个BUG已经修复，但仍建议在与韩似锦的战斗中不要使用虚招，因为他的技能实在是丰富多彩层出不穷，让他一直保持在防御的状态反而有利于将他尽快击杀。

归隐杀手赵子亟

人物简介：小渔村渔民，曾以七式无相剑法取走锡山韩家五十八条人命。
成名绝技：痛苦悲鸣、天地不仁、铁索缠身。
相关任务：帮赵子亟解脱。如果没能在限定时间内干掉韩似锦，赵子亟的妻儿将会被害，眼睁睁看着亲人在自己面前被杀，陷入疯狂的老赵一招秒掉韩家公子，并咆哮着朝玩家的小队冲来。
BOSS战：老赵已经杀红了眼，是时候帮他解脱了。释放痛苦悲鸣时全体后跳，天地不仁期间全体放风筝，被铁索缠身的对象只需用滑鼠左键点一下就能解开，怎么样，也不是很难吧？对于初入江湖的菜鸟玩家而言，暮色无疑是一个巨大的挑战，然而它的奖励却着实很诱人。除了大量的声望与碎银奖励之外，暮色之村的最大意义还在于——雁行功。（价值不菲哦）

逆运真经

归元阵任务：在门派内功达到21层之后，可以去洛阳石夫人（1077、752）处接到青云堡的系列任务，关于这个任务，秋生手札在石夫人家楼上，徐先生有点难杀，其余应该没什么悬念，最后在青云堡外自己建个队伍然后一个人进去直接对话就可以了，任务完成，获得归元阵。有了归元阵的放虎归山，普通暮色就是菜市场随便进随便出的，除非，您的队友在看过场动画。

谁能书奇遇，白首太玄经

奇遇解读篇

武侠小说中，为什么那些命途多舛的主角们总是能通过这样或那样的奇遇而化险为夷，而这也是武侠小说的魅力所在。因此，在九阴真经的世界中，同样设定了充满未知的奇遇任务。玩家通过对九阴江湖的探索与发现，会随机触发不同的奇遇任务，加上九阴独创的NPC好感系统，使得任何一个提供八卦消息的NPC，都有可能为你开启一段武林传奇。江湖的魅力亦在于对未来的不可预知，在九阴的江湖中，每一个人都有成为另一个张无忌的可能。说是这么说，但毕竟一本小说只有一个主人公，天上掉馅饼的事情不是没有，可不一定就偏偏落到咱头上，所谓幸福要靠自己去争取，这个奇遇也是需要去找的。

了解奇遇

什么是奇遇，别人接不到的任务你接到了，这就是奇遇。而奇遇又分为固定奇遇和随机奇遇两大类。



我的江湖之奇遇界面

奇遇的触发条件分析

从目前可以获知的各种信息提炼来看，现在普遍倾向于以下五种途径。第一种，刷好感度。能够提供此类奇遇的NPC通常都是“八卦消息”中所提及到的，通过送礼、打坐、喝酒、磨豆腐等等方式来与NPC搞好关系，从而触发一个奇遇任务。目前网络上所爆料出来的绝大多数都是此类奇遇，然而往往是刷了半天也没有半个奇遇的影子，因而这虽然是最容易上手却也是最不靠谱的一种途径。

第二种，道具触发。当身上持有某种特定道具时NPC头上出现一个大灯笼。这也是比较常见的一种奇遇方式，优点是易于操作，稳定性高；唯一的缺点也是最大的缺点是任务的奖励并没有体现出奇遇应有的风度，想通过这种奇遇学成九阴真经摇身变凤凰？做梦吧。

第三种，达成条件。这个条件可以是自身侠恶值，可以是实力等级，也可以是身上戴的首饰，据爆料，在侠恶邪狂四种侠恶标准之外，每个人物还有一个隐藏标签，而这也将会是是否触发奇遇的一个重要指标。

第四种，莫名其妙。著名的鸟蛋任务在改版后成为了莫名其妙类奇遇的代表，有人在任务NPC处挂机三天三夜无所得，而有人仅仅是路过就接到了这个任务。总之，这类任务也许并非真的是完全随机，然而在没搞清条件之前，就当它是完全随机的好了。此类任务的奖励通常都极为罕有。

第五种，做个有心人。此类奇遇乃传说中之奇遇，甚至需要一些小奇遇作为前置任务，而真正的重大奇遇作为后续隐藏在最不容易被关注到的地方。当然此种奇遇只在网络上一些舅舅们的帖子中略微窥到一点皮毛，至于是真是假，没人知道……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	2D回合制	运营公司	淘乐网络
目前状态	新版本即将公测		
官方网站	www.leyoo.com		

桃花源记 竞技pk活动战略简析

编：Samtown　美：grass

首款无商城回合制《桃花源记》作为今年新游，以一种锐不可当的姿势迅速窜红，其清新古朴的游戏风格、高清唯美的画面、浪漫感人的主线故事以及创新逗趣的众多玩法，让众回合制迷眼前一亮。尤其是它的竞技类活动更是丰富多样，不仅有刺激的斗智斗勇PVP，也有精彩打斗的PVE。话说，不管什么活动，只要找到合适的技巧策略，就能够百战百胜。这里，就赶紧跟随笔者一起了解下各种pk活动的不同取胜策略吧！



实力pk 单人PVP

首席竞技

话说，首席竞技作为相同职业间的PK，玩家比拼的就是实力了，不仅要求玩家的心法、元神以及帮派心法有一个好的修炼，参赛玩家携带的召唤兽以及装备特技也非常重要。好的BB，能帮你扭转大局，甚至是让你在命悬一线时起死回生，而特技也能让你在同技能的较量中出其不意。同样，比赛前带上合适的变身，附魔以及吃上优质的烹饪，也绝对能让你实力大增。作为同职业间的单人PVP，提前做好充分准备是非常必要的。



擂台pk



天熙城的擂台上，玩家可以任何时间并且不限等级、职业、人数的进行pk。可以单人、可以多人亦可以多欺少。总之，只要大家愿意，都可以来此肆意的打架一番。就单人PVP来说，职业的特点就会特别明显，拿同等级的战魂和阴阳来说，作为封系的阴阳带上物攻输出宝宝，第一回合迅速封住战魂，bb攻击。一般情况，战魂在没有任何出手的情况下就可能被阴阳完虐。当然如果阴阳第一回合没封住，那高输出的战魂破甲、BB攻击，绝对是让阴阳元气大伤。话说，在众多职业的单人PK中，阴阳的优势比较明显，（当然前提是要封中）。然后阴阳的封印在武圣面前作用就不大了，面对这两种职业的对决，一般阴阳会选择冰，而武圣则烽烟阴阳。强大的阴阳可以冰上武圣后，然后秒杀对面bb，从而取得胜利，同样，给力的武圣也可以利用烽烟，以及高输出的宝宝攻击，让阴阳惨遭失败。不管任何职业，只要将其修炼到一定水平，你就能体验它给你带来的不同乐趣。

夺宝奇兵



桃花源中竞技PK众多，其中最好玩有趣的活动之一就有——夺宝奇兵，它是一项有着超多银券奖励的2V2活动，为了保证玩家间的公平，这同样也是同等级玩家间的战斗。因为是2V2，玩家便可以考虑下职业搭配，然而不管是阴阳、医生，还是武圣、战魂，亦或是天君、祭师。只要玩家配合好，都有可能取胜。就阴阳、医生的配合来说，对面不管什么职业，想必最想秒杀的就是阴阳了，如果说阴阳第一回合先封住其中一人，然后BB共同攻击对面的人或是BB，医生加血，第二回合再封住一人，继续BB攻击，就算没有输出，照样能胜利。当然，如果对面的BB，

或者人物都配合的好，就算封住，也依旧能解封，然后通过强大输出、共同攻击，将阴阳、医生置于死地。

团队作战智慧大pk

跨服挑战赛

在这个酷热的暑期，桃花源界为玩家带来了最刺激、最火热的竞技类活动跨服挑战赛。玩家通过报名、区挑战选拔，然后选出区服最强者参与跨服挑战赛。话说，跨服挑战赛的开启，对高手玩家来说则是能体验更激烈的战斗，对于普通玩家来说则是赚钱的大好时机。一些想赚钱的玩家可以在此时炼制高级药、高品质烹饪亦或是打造极品装备。通过一系列流程，有幸被选入参与跨服挑战赛玩家，不仅是为了自己的荣誉，也是为了本区服所有玩家的利益。所以，每一个玩家都会希望本区服的选手能取得胜利。作为团队的PVP，指挥则是非常重要的，不管职业配置怎样，玩家间的配合良好，能够在对方职业的优缺点上拟好作战计划，胜利便能跟随而来。





帮派联赛



帮派联赛是各帮各派每周五开始的激烈对决，不分等级、职业，只要是帮派成员都能参加。并且与PK帮派战斗时也不限制玩家的等级、人数等。话说，比赛双方的每个成员都会获得100点行动力，每失败一场将会扣除30点，任何一位玩家行动力不足就会被清除场地。最终剩余帮派成员最多的帮派获胜。对于没有任何限制的团队PVP来说，打法很重要。整个帮派成员最好组成不同实力的队伍，然后与对方PK。整体实力中上的队伍可以负责清对方中等队伍，而一些实力较低的队伍则可以负责清对方单人。当然，如果帮派成员够多的话，也可以直接上小号充当人物。让比赛一开始就在人数上有强大的优势。在一场pk竞技中，如果战斗双方实力相当，这时身上携带的药品以及临时就能发挥很大的作用了。就算被封印或是死亡，依旧能解除、起死回生。要是再加上优秀指挥的队长，绝对能将对方一举拿下。



天下第一武道会

每周日的13：00，玩家除了参与一些休闲娱乐，天下第一武道会也等着众玩家的报名参与。武道会按照不同的等级分为：新秀组（50到59级）、精锐组（60到69级）、凌云组（70到79级）、惊世组（80到89级）、无双组（90到99级）。同时每一组会为青、白、蓝、红四个阵营。对于团队PVP来说，每一种活动玩家想要取得胜利，所需要准备的内容都差不多。在排除外在的一些条件外，战斗的配合是决定胜负的关键。一直以来职业中阴阳、医生可以说是这类活动的最大的宠儿，在阴阳封住对方输出的情况下，医生治疗加血，其他人强力输出，在加上BB 的各种状态配合，胜利手到擒来。当然，不是说一定要配合怎样的职业才能取胜，好的BB也是关键，物理、法术亦或是血敏，每一种只要发挥好它的优势，它就能助你一臂之力。





职业配合默契PVE

浮屠塔



玩家只要达到三十级，就能参与浮屠塔挑战。每一个塔都有九层，玩家每通过九层就能上升一个塔的等级。玩家最好五人组队，由于每一个塔层数较多，身上带太多药基本不划算，所以组队时带上医生绝对是第一要素。一般情况下，高输出职业在该活动中的优势较大，同样阴阳也是比不可少。玩家每通过一层，怪物的战斗力也相应提升，遇到血多攻击力又高的主，阴阳可以选择先封印，再离别，单输出职业可以配合共同秒主，而群秒职业则可以秒杀小怪，医生加血。由于是PVE，所以玩家不用担心特技问题，只要通过一回合了解对方怪物的特点，然后针对不同的伤害值逐个击杀。

上古秘境

这是一项类似与副本的活动，该活动会将玩家带到神秘的秘境中，玩家可以利用掷骰子遇到不同的小事件，有答题、战斗、增减BUFF以及遇见宝宝等等。整个活动过程可谓是趣味多多。对于一项活动来说，如何取得完胜，当然是众玩家最想了解的事情了。不管在任何PK之前，玩家能有一定的准备绝对能增加胜算。即玩家先组织好最佳的搭配队伍，何为最佳？当然是与自己的职业搭配起来能发挥最大的实力。如果你是医生，你需要的就是高输出、封印，而不是和你一样有治疗作用的职业了。上古密境的活动中，最难打的就是最后的主怪了，由于其攻击力太强。通常情况下，会有阴阳在此刻发挥封印的作用；小事件遇到的打斗中，群攻秒职业则发挥了强大的秒杀作用；当然在全队失血的状态下，医生则发挥了其给力的救死扶伤精神。总之，每一种职业都有它的优势，根据自己的职业搭配合适的队友才是制胜关键。



游戏类型	奇幻角色扮演	运营公司	巨人网络
目前状态	火爆公测中		
官方网站	xt.ztgame.com		

仙途 揭秘九月新资料片

编：Samtown　美：grass

巨人网络旗下首款仙侠网游《仙途》将在九月推出大型资料片，据悉此次资料片为惊天巨变，相关内容保密严实，但是小编深入杭州研发中心，挖到猛料，下面就和读者分享一二。

爆料一：80技能 开辟新天地



在九月大型资料片中，《仙途》六大门派80技能将全面曝光。80技能将与属性全面挂钩，冰华山、电蜀山、火昆仑每个门派的80技能让门派特色更加鲜明，相信80技能一出，将有更多的、创新的打斗方法供玩家挖掘，为不同门派多样组合以及实战流派打法开辟更广阔的空间。除了80级新技能的出现，《仙途》在六大门派已有技能方面也有调整，小编发现《仙途》研发中心QA人员正在紧张测试，在标准时间内不同职业输出是否相对平衡，在副本内，是不是有什么职业伤害值过低或者过高。可见，80技能的出现不会打破《仙途》以往的职业平衡。不过小编坚信：无论研发人员如何努力，“新技能”的出现必然会引发一场场唇枪舌剑激烈争辩。《仙途》资深玩家们中肯之余不乏针锋相对，顾全大局的同时更希望自己的职业“能扛能打能加”……展现出职业玩家的素养与“沉迷”玩家的可爱。

从80技能我们可以预见一个渊博宏大、平衡、热闹的修真世界正渐渐崛起，并悄然接近。







爆料二：“阴阳神殿”高难度关卡开放



说到阴阳神殿大家并不陌生，前期简单关卡已经开放给玩家体验试玩，很多玩家总结出攻略，打法交流的不亦乐乎。哪一只BOSS优先击杀，出大招要怎么躲、峨嵋加血的同时如何兼顾拉怪重任等等。

而《仙途》九月新资料片将开放后面两关高难度怪物。背景资料是这样的：在阴阳神殿脚下掩埋着一座奢侈的陵墓。这座陵墓是上古时期三皇五帝皇室成员死后下葬之地，后人景仰在上面修建神殿朝朝供奉。万年过后，后人只知神殿香火明暖，不知脚下陵墓晦暗。而墓室内的装饰、摆设；墙壁上的壁画、图腾，无一不传达着力量与神秘。怪物们就幻化成壁画上的图腾在阴阳神殿中潜心修行，随着神殿内前两关玩家通关，地下陵墓的怪物会惊醒崛起。潜伏在阴阳神殿修行的怪物会从墓壁上漆彩斑驳的壁画上一跃而下对玩家造成伤害，并且一阴一阳两只BOSS无法被拉开，当BOSS们血量降到一定比例便会释放大招，灭团灾难近在眼前……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

爆料三：“门派魔将”每个周末的激情

较之于“阴阳神殿”门派魔将副本则给玩家玩家完全不一样的感受，大型门派副本，每周周末激情开启，门派BOSS会用本门招式一招一式“慢动作”攻击玩家，如果没有你死我活的争斗，没有濒临死亡的伤害数值，大多数玩家都会认为这是师父在教徒弟，其实不然。按下前面过场不谈，随着战斗的深入，玩家的疲累，门派BOSS身上那些神秘光环也将逐渐退去。面对窘境，BOSS们决定放手一搏，每隔一段时间，召唤5个大弟子和5个普通弟子前来助阵，这可谓前有猛虎后有恶狼，想要过关难上加难……小编在试玩的时候听从指挥、认真打怪、卖力跑位，却也有惊无险顺利过关，看来这两大副本大有机关奥秘，副本通关用的是巧劲儿而非蛮干。



爆料四：装备保值 一次打造终身受用



在所有游戏中，玩家都会遇到这样一个问题：花费大量时间，精力和金币打造的极品装备会随着时间的推移，新装备、新物品的出现而贬值，一些曾经高高在上的极品也会如流星般陨落，附加在装备上的额外属性也变成一组好看的数字，华丽却不实用。几乎每一位玩家都会纠结：如何让我的游戏装备永久保值？考虑到这点，《仙途》在九月资料片中推出“装备保值”系统，继宠物保值系统和宝石保值系统后，升星、铸魂、天赋三大系统都可以进行保值转换，九月之后《仙途》玩家的游戏装备保值额度将高达70%，其中20%为时间折旧，剩下的10%的将为玩家自身耗费。虽说70%，并未达到100%的理想，但是在装备保值方面《仙途》的确开网络游戏之先河。





爆料五：异业合作新格局



作为全球知名企业，百事可乐以其“渴望就是力量”的品牌理念和优秀的产品开发能力积累了大批年轻消费群体，它以积极进取和动感欢快的产品格调在年轻群体中产生了极大的影响。而今，《仙途》携手百事可乐穿越爱与激情的界限，不管你是90后、80后还是70后，不管你是“主流”还是“非主流”，爱情与激情没有国界，展现在你眼前的是一场空前壮观的爱情盛宴与一次浪漫的仙侠邂逅……九月份，凡是购买百事可乐淘宝促销装的将获得《仙途》为您奉上的大礼包，礼包中含有双人坐骑、珍稀时装、大量赠点券以及商城道具。每个账号可多次使用兑换码，多喝多得，可谓最大限度回馈玩家！而大部分幸运玩家将获得限量绝版的百事可乐新时装让你成为游戏中街拍最佳主角。



结语

《仙途》自公布以来就得到众多玩家支持与关注，而游戏相关人员则以精益求精的态度回报玩家，九月份大型资料片可谓惊喜连连看点不少，不管你是新朋还是旧友它都值得你过去看看。



游戏类型	3D武侠角色扮演	运营公司	搜狐畅游
目前状态	火爆公测中		
官方网站	tl.changyou.com		

天龍八部 ONLINE 少室山巅峰对决

编：Samtown　美：grass

盛夏时节，烈日当空，世界一片火红。同样火红的还有《天龙八部OL》全球争霸赛，这个齐聚数十万精英玩家的赛事，一经推出便大受欢迎，势不可挡地成为了全球最大的武侠网游盛会。江湖之外，全球争霸赛越演越烈；江湖之内，也有一场名震天下的挑战在等待着八方豪杰。萧远山与慕容博两大盖世高手在少室山摆下擂台，静待天下英雄的挑战。你，敢去吗？

祸事再起



在前往少室山挑战两大盖世高手之前，先得做好充分的战前准备。组队时，除了必须有一名峨眉玩家外，其他队员随意。如果你比较保守，可以组建“1肉盾，4打手，1峨眉”的传统副本队伍。出发前，请带上足够的宠物口粮与快乐道具，还有应急所需的红蓝药。



通过大理朱丹臣到达少室山后，前面的战斗流程与往日并无差别，先虐鸠摩智，再调戏庄聚贤，接着戏耍慕容复，最后蹂躏丁春秋。如图，群雄群殴丁春秋。



击败丁春秋后，真正的挑战开始了。在丁春秋“躺尸”的旁边，会出现一名少林弟子。我们从他口中得知：被无名老僧收为弟子的萧远山与慕容博，因为无法克制内心的心魔，导致自己进入癫狂状态。这二人突然出手，伤了无名老僧。现下无名老僧正处于危难之中。





面对少林弟子的求助，我们可以选择袖手旁观，就此结束副本之旅。如果你想与绝世高手一战，就请跟随少林弟子前往藏经阁外的空地上，无名老僧与萧远山、慕容博正僵持于此。我们迅速来到老僧身边，将萧远山与慕容博的怒火吸引过来。战斗在这一刻开始了！

连战连捷



首先出手的是萧远山。萧远山武艺超群，一手定身绝技令人防不胜防。当有队员身体受制无法行动后，峨眉务必在第一时间为其补血，以确保其顺利挨过萧远山的猛烈攻击。



除了定身绝技，“擒龙手”也是萧远山的看家本领之一。萧远山施展“擒龙手”后，场景内一定范围的所有目标都会被拉到萧远山身旁，同时移动速度大幅降低。







如果单单是“擒龙手”，确实很难对我们形成威胁。然而，当“擒龙手”与大范围群攻绝技“焚天灭地”搭配之后，威胁足以致命。因此，当萧远山将我们拉到身边念起群攻口诀时，所有人立即跑离他身边，瞬移的瞬移，加速的加速，务必在最短的时间内离开“焚天灭地”的攻击范围。



当萧远山的生命值降低到60%时，他会退下休息，由慕容博上场与我们对战。慕容博身兼十大门派的绝技。战斗开始后，慕容博将召唤出4个“内息”NPC，随机携带四大门派的招牌技能。如图，慕容博偷师星宿派群毒，大家应迅速远离毒功涉及范围，待毒雾消失后再进行围攻。



如图，慕容世家的剑气绝学之一。超强剑气从天而降，被剑气砸中后，不仅会遭受伤害，还会陷入迟缓状态，移动速度大幅降低。面对慕容博此招，我们只需迅速远离剑气坠落点，便可免受伤害。



如图，慕容博老头子使出了天山派的冰封绝技，有队员被封在了冰块之中。此时，其他队员应尽快击碎冰块，将队友拯救出来。其实无论慕容博施展哪个门派的绝学，只要我们沉着冷静，配合默契，见招拆招，便能有惊无险地化解。



驱除心魔



当慕容博生命值降低到60&时，休整完毕的萧远山会加入战斗。此时，黑色心魔会出现在场景内，助萧、慕二人进入狂暴状态，攻击与防御大增。对此，我们切不可与之硬拼，而是应该转移目标，对四周的黑色心魔下手。



击杀一个黑色心魔，该位置便会出现“萧远山的达摩正心”或“慕容博的达摩正心”。被萧、慕二人追杀的队员，将他们带入对应的“正心”范围内，就能够对其造成伤害；其余未被追杀的队员，务必集中火力，猛攻黑色心魔；峨眉弟子注意给大家补血。



当萧、慕两人的血量降低到十分之一时，他们会回到无名老僧身边，召唤心魔向自己靠拢，然后施展威力无比的全屏攻击绝技。因此，我们应远离无名老僧；同时，在心魔出现后，立即集中火力将其击杀。



只要我们赶在心魔靠近BOSS前将其击杀，BOSS便会吞下失败的苦果。萧远山与慕容博战败后，神智终于清醒了。两人来到无名老僧前，深深忏悔。



因为拯救了千年古刹，我们的美名传遍天下。武林记事簿上记载了我们战胜萧远山与慕容博的传奇事迹，这是不容小觑的巨大成就。



除了名誉奖励，还有丰厚的实物奖励。击败萧远山与慕容博，我们有可能获得套装、龙纹以及传说中的飞天坐骑——金翼飞龙。骑上飞龙遨游九天，逍遥自在似神仙！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	清新竞技动作	运营公司	盛大网络
目前状态	新版本公测中		
官方网站	dn.sdo.com		

陨星的诅咒

龙之谷Lv60 五大新副本全解析

编：Samtown　美：grass

在全新开放的《龙之谷Lv60》新版本中，五大全新副本和两大巢穴是重头戏，但在挑战台风金和K博士的两大巢穴挑战前，谷迷们可以先进入五大新副本中锻炼一番，适应这些因为陨石坠落和“生化实验”导致变异的全新怪物！所以本期栏目中，我们就为大家现行准备了五大新副本以及副本BOSS的介绍和通关心得。下期我们将为大家带来两大巢穴的详细攻略哦！

神奇宝贝乱入！异变栖息地

副本等级：50-50

“异变栖息地”作为全新副本之一，将陨星的诅咒演绎得淋漓尽致。进入“异变栖息地”之后，在绿色的自然景色中幽幽的那一点蓝光总在提醒着人们——这是陨石坠落的地方，而那些因异变而巨大化的怪物更是让人时刻感受到这片土地的异动！接下来就为大家详解“异变栖息地”四大怪物，让你成为杀怪能手！

巨大甲虫：一踏进“异变栖息地”时，就会听到一阵恼人的虫子飞行的声音。原来是泽地泥泞中存活的圣甲虫，被陨石的能量唤醒，受到了魔法能量的感染，体型变得非常巨大，带来的噪音也异常响亮。这些巨大的甲虫噪音虽响，但是攻击力并不强，相信玩家应该能轻易消灭它们。

变异食人花：除了巨大的甲虫之外，“异变栖息地”里还埋伏着变异的食人花，攻击力极其强大，往往一招致命，给谷迷们带来意想不到的伤害。同时，食人花的伪装也是相当巧妙的，不熟悉的玩家很可能就把它当成了景色的一部分，需要小心！

神奇宝贝红玉：在一堆凶残的怪物之中突然蹦出来几个可爱的小动物，让人在副本里突然放松了警惕，这可是大忌！这些可爱的神奇宝贝叫“红玉”，曾经是圣甲虫的天敌，如今却沦为了它们的奴隶，帮助它们一起攻击敌人。红玉的拿手好戏就是原地翻转外加萝莉般的尖叫，如果因此心软而被有机可乘的话，也许就会命丧这些可爱的萌怪之下。





圣甲虫君主科纳顿：除了身形比其他圣甲虫还要大得多外，谷迷玩家可以明显地看到它身上充满了被陨星魔法力量诅咒的痕迹。遍体忽暗忽明的蓝色幽光，以及强有力的肢脚，都在向入侵者传达着自己不是好惹的明确警告信息。除了使用强有力的肢脚挥舞攻击，和抛射让人肚子里翻江倒海的昆虫群外，圣甲虫君主科纳顿被世人所铭记的绝招就是利用自己快速闪动的小透明翅膀提起巨大的身躯，一股脑地向敌人压去！如果它起飞了，就是要放大招的信号，各位谷迷玩家可要小心了！

妖精试炼！陨石坠落地边界地区

副本等级：50-52

在五大副本中“异变栖息地”异型满地跑，怪物多如狗；“恶灵阴影”各种生化实验失败品、半成品；“陨石坠落地中心”魔物横行，到处是狂教徒；“被蚕食的神殿废墟”成了外星人的乐园，只有在52级的副本“陨石坠落地边界地区”这个副本中，玩家才能依稀找到一点美的感觉，虽然这些美丽后面，掩盖的是并不逊



色于其他四个副本的凶险！“陨石坠落地边界地区”50级就能进入，但是想要战斗普通级以上的难度，建议你还是52级再进去。

前面小怪也就是一顿乱车，基本上是属于人挡杀人、佛挡杀佛的造型，毕竟只是升级副本的小怪。小副本麻烦的只是boss而已，不过小怪物模样同样不错，比起其他4个副本，这里还是挺幸福的。“陨石坠落地边界地区”的副本守关BOSS正是这个版本中最美丽的小妖精女王佩姆达，都说女王有三宝，妖精女王同样也有。

第一宝：旋风，看见了赶紧闪，闪不掉就跟着女王裙角转吧，普通难度的死不了人，只会让你眼晕……基本上，恶心人专用的。

第二宝：闺蜜，打着打着她就招小弟了，哦不，是闺蜜，盯着女王打吧，打掉女王就结束了。

第三宝：陨石雨，上帝说，女王一沉思，玩家就完蛋，看着她安静的样子，你沉醉了么，如果你沉醉了，那就完蛋了，因为你会被她召唤出的陨石雨砸到生活不能自理。



净化怨念！恶灵阴影

副本等级：50-54

在神秘的陨石坠落之地，出现了一群扑朔迷离的“访客”。传说他们是外星而来的物种，而事实的真相是，这些“访客”只是被龙之追随者抓来做活体实验的牺牲品！为了解救这些命运多舛的“访客”，勇士们来到了“恶灵阴影”新副本，希望能创造英雄的奇迹，不料却最终遇上已经彻底黑化的BOSS——访客普鲁托阿尔法！想要战胜这个强大的对手，最终拯救那些还未惨遭毒手的牺牲者，勇士们需要面临一场前所未有的恶战！

为了拯救这些还未被彻底异化的可怜人，为了打倒最终BOSS——访客普鲁托阿尔法，勇士们踏上了“恶灵阴影”这片因陨石坠落而异化的土地。然而在他们面前阻挡去路的是一群又一群的小怪，企图以“怪海”战术击退前来挑战的勇士们。而个中也少不了进行活体实验的真凶——龙之追随者。为了阻挡勇士救人的步伐，他们终现真身，拼劲全力只为继续进行他们的邪恶实验！

副本的BOSS访客普鲁托阿尔法是众多试验牺牲品中的一个，在肉体和心理上承受了难以想像的双重折磨后，他对龙之追随者们产生了强烈的仇恨，从而失去了人性。对于本是同类的人类，也会无法抑制地发起攻击。普鲁托阿尔法在活体实验后身体发生变异，全身呈现黑色。四肢变得细长有力，四肢和颈部可以随意收缩。最具攻击力的是头部，布满尖牙的大嘴占据了整个头部的1/2。他会突然间伸长脖子，将你叼到身边，再用长可及地的双手一阵暴打，或是一脚将你踹飞，各位勇士可要小心了！



Pk死亡骑士！陨石坠落地中心

副本等级：50-56



用副本来升级，是不少谷迷的选择，五大练级副本中，陨石坠落地中心算是一个不错的选择，通过一个不断绕圈下行的场景就可以直接进入BOSS的房间，从构成上来说是非常简单的地形，不过一路绕圈对于某些会头晕的同学也是不小的考验，千万不要绕下去了找不着北。BOSS房门口，怪物可不少！路上的怪物很简单，几乎是一路过去，不过有几只会钻地的比较讨厌，但是并不影响我们犀利的攻击，门口几只外星生物其实也不难，毕竟是小怪，没有BOSS那么变态。唯一不爽的是，陨石坠落地中心第一个场景中的怪物比较分散，并不是扎堆出现，在环形路上排成队了，所以带个战神还是很有必要的，如果聚不好怪，就不要管神马连击了，反正经验也不会变多。

一进BOSS房间，短暂动画之后，就看见艾德门德冲过来，没点心理准备真的会被吓一跳！艾德门德据说原本是我们的战友，是特拉马依教团的一位骑士，结果被外星陨石的神秘力量影响，异化成了死亡骑士。艾德门德的个头挺大，力量也很足，不过翻来覆去就是那么几招，虽然打得人很痛，但不难对付。不过如果是深渊难度的陨石坠落地中心，艾德门德真的很皮厚，没一定的攻击力打起来还是挺难受的。艾德门德会一招冲锋，刀一横冲过来，不过是直线，所以没杀伤力，很好躲；还有一招远远的一巴掌甩过来，拍到的话真的很痛；最麻烦的一招是旋风，被卷到会强行僵直，然后他用那把巨剑戳你几下，就算不伤筋动骨，也会降低评分的，所以看见他要旋转了，赶紧闪！

章鱼乱入！被蚕食的神殿废墟

副本等级：50-58



终于来到了“陨星的诅咒”第五幕，在这里同样充满着诱惑与恐怖。“被蚕食的神殿废墟”副本普通难度的推荐进入等级是Lv.58。刚进入“被蚕食的神殿废墟”，映入眼帘的就是两只新品种——蓝色小精灵，但是一定不要被这外形犹如美丽的蝴蝶所迷惑，他们虽然外表美丽，可是打起来可凶狠着呢。向前冲吧少年，打败这些小魔物，你就可以见到5大副本中的最后1个BOSS——卡拉马里帕哈努。向BOSS进军！！！看见卡拉马里帕哈努后，有木有发现像章鱼哥呢，你可千万不要小看他哦，他的神奇实力足以可以和章鱼保罗媲美了。

当帕哈努站起来的时候，你要注意了，他要钻到地下攻击你了。这时候你向旁边躲开就可以了。当帕哈努跳起来的时候，您可更加要注意了，帕哈努会舞动他的爪子，变成类似旋转飞碟来攻击你，这时候你要快速躲避好哦。 当帕哈努将爪子插到地下的时候，他会翻身，这时候会有爪子从地上出来攻击你。当帕哈努张开爪子的时候，会出现6道闪电攻击。当帕哈努分身的时候，你一定要注意啦。帕哈努会分出3个分身。十字型激光哦。如果不小心，就会变成我这样的。55~。最后一个副本的BOSS实力果然不容小觑。



游戏类型	3D玄幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	Zhuxian.wanmei.com		

11大职业PK搭配技巧浅析

文：南宫雅岚　编：小P羊　美：洛洛猫

欧洲杯刚刚落下帷幕，那些熬夜看球的忠实球迷们仿佛随同支持的球队征战了数个来回，那种意犹未尽的酣战气息尚未散去，这边《诛仙2·时光之书》跨服PK赛又将再度打响，玩家们也都摩拳擦掌拭目以待！迄今为止，《诛仙2》的PK赛已经举办了5年，在这期间玩家共同成长，见证了跨服，甚至是全球性质的PK大战！每一届的PK赛都夹杂着汗水、喜悦与残酷。延续至今，《诛仙2》不断更新，除了东夷之外的11大职业都以成熟的状态展现在了玩家面前。增加了新生血液的PK赛将迸发出怎样的火花？如何巧妙搭配让你在这次的PK赛中崭露头角？现在，就让笔者带领大家了解一下11种职业的优劣特性吧！

刺客杀手类职业

合欢



合欢可说是伴随着《诛仙》五年一路走来的元老级职业之一，随着怀光和太昊的出现，她的锋芒一度被掩盖，但蓦然回首间你突然发现，她依旧优雅的伫立在那，并没有成为前浪而被拍死在沙滩上。瞬间的高伤害输出，强力的暴击能力使合欢成为能在瞬息间取敌首级的杀手型人物。高速移动能力让合欢成为游离于队伍中每一个角落中的战斗精灵。仙合欢依靠着“江南2”叱咤沙场很多年，但现在魔合欢也渐渐崛起。血量配合“热血”技能后虽然不少，但脆弱的防御力同样是合欢最致命的弱点。况且如果遇上鬼道的“天选道怨”那强大的血量反而会成为自己的催命符。敌人一看到你放“惜春”就转身跑掉，等状态过了再杀回来也让合欢甚为头疼！

怀光

怀光，影子杀手一般的存在，几乎是每个职业都惧怕的。隐身，分身，行动刁钻诡秘让人不抓狂都难。切护符的技巧对于怀光的作用很大，用处也很明显，举例：鬼翼浮舟双护符+血噬+鬼武+缺月+龙年，血噬护符灌命中，龙年灌血，常状态下保持龙年在身，缺月能多50全抗，鬼武能让一闪下的技能多出10%伤害，血噬多5%气血附加到天诛上，鬼翼仙怀光无限鬼步必背，龙年20%减爆伤，主要是防同门。怀光杀人基本都是血毒和禁食还有“突杀2”等技能占据了主导。怀光已经成为众多玩家心中的宠儿，在高暴击的同时还拥有着多种迷惑敌人的技能，可以说是攻守兼备的强大门派。



太昊



冲锋在前是太昊在帮战中的命运，不同于怀光的隐秘诡异，太昊的攻击都是正面的最结实的打击。有玩家戏称太昊像机关枪，的确如此，太昊发挥出让敌人应接不暇的快速攻击正是他制敌的特点。仙阵营的主要姿态为地煞狂灵系列的长时间变大状态。杀人靠清状态和单段出爆。保命依靠三生判的减伤和地煞狂灵。爆率、爆伤、魅抗、定抗、虚抗高是仙的基础优势。佛阵营主要加强了各种保命，因为有千机引加刀山炼狱的组合和禁食，杀人能力不会比魔的差。魔太昊的技能释放速度配合变身基本可以叫做秒放。玄魂甲与玄魂甲Ⅱ交替保持高速火力输出状态，小幅增加移动速度，纵横令与纵横令Ⅱ无视抗性控制保证太昊的击杀和追击能力。魔阵营主要姿态是天罡系列的长时间变小，主要靠快速刷技能，堆状态，靠天地绝（煞）杀人。欠缺秒人技能。机动性比仙和佛的稍强。但最大的亮点是控制能力突出。造化和神通都追加了技能命中，配合法阵可以达到很高的技能命中。

鬼道



对鬼道来讲，佛、魔鬼道基本靠禁食、“天选道怨”杀人。仙鬼道一度成为玩家们的主流，相较佛、魔而言，仙鬼道则是以挂机效率上的优势，以及灭魂狂飙的华丽而吸引了越来越多人的眼球。但是真正要把仙鬼道在PK上的优势发挥出来还得靠一套不错的装备才行，一个高配的仙鬼道就像绞肉机一般的存在！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

远程控制类职业

焚香



焚香的阵法不但效果绚丽且范围广、可随施法者移动，更加是群战中不错的辅助。而四大姿态带来的不同抗性增益更为焚香牵制敌人提供了有力的保障，但缺点是这四种姿态无法同时使用，需要根据战况做适时的切换。抗性的灵活应用是焚香控制的巨大潜力。三重的（凝神百炼）是聚抗技能，强化天书（无邪）与（余光）后冷却时间非常短，可以无限用，而且效果很可观，配合四重的（法元解放）技能，攻击时的控制能力是非常剽悍的。

三重技能火猎护主值得一提，不但群体攻击目标还能降低范围目标内的隐身能力，在焚香出世之前对于怀光的隐身所有职业都无可奈何，这回可真是有能牵制他们的人啦！劫火明尊阵法可召唤出魔尊辅佐团队作战，又能蓄力又能召唤，这点有些抢烈山的饭碗，但好在焚香的召唤技能还是不如烈山强悍。

焚香技能诅咒类居多，祝福技能和阵法强大，后期群攻技能剽悍，介于消减敌人攻击性的后方职业与给予大面积虚弱敌人最后一击的双重性格人物，杀招不多，在单P时无法真正给敌人秒杀的可能，但是绝对能恶心死你，特色灼烧效果让你外焦里嫩酥脆爽口然后含冤九泉。这么说来焚香也算是特殊的“前锋”职业，他需要被包裹在强大的肉盾里，运用自身远程攻击的优势先消减敌人战斗力，然后让攻击部队大举攻上，在最后的时刻焚香再巧妙的上场将其一举歼灭。

天音

天音最早是以辅助职业的姿态出现的，可是随着游戏的发展，她已然成为了PK中不可或缺的灵魂人物，一个高端的天音，可谓是打怪升级，PK做任务都很受欢迎的职业。当然，再强的天音，也不可能成为战场上秒杀敌人的杀手，她是控场的一枝独秀，是实至名归的战场主力军，拥有几个好的天音，往往是一场战斗胜负的关键！所以无论仙魔佛哪个阵营的天音，真正需要的就是在人群中屹立不倒无限释放无量控场！

飞升后天书已经加强了好多，能加天鼓雷音的前提下还能加佛音圣谛。一般情况下，天音可以放大梵般若然后直接放观音经、魔诃心经、易筋经、破魔密言、天外佛光、观音经、魔诃心经，这一连串的清空大梵般若冷却的技能，运气好的最少有三次清空大梵般若冷却。但你在人群中释放大梵般若、无量真言、观音经，后面接魔诃心经就有点跟不上了，很容易被合欢抓住这个时机上来给你来一下。

天音的血比较多，抗性高，远程攻击，有无敌，生存能力也比较强，弱点在于速度慢（佛的除外）。和天音打的话主要防止被睡。在输出方面仙天音有同归2，魔天音有往生2。也是有一定的攻击性的，而佛天音没有技能可以秒人，但是躲闪高，生存能力强。

去年年底的职业技能修改天音是修改最多的，天音技能被大规模的增强了，甘露之泉和明镜如沉拉近了天音与其他职业暴击率的距离，使得天音的攻击不那么的隔靴搔痒。

保命准则，不盲目的见人就放无量，要对每个职业有一定的熟悉，如果一点都不了解各职业的特点，那你注定是个悲剧。

烈山



说烈山是一部高伤害的远程移动杀伤性武器一点也不为过。蓄力状态可以让其爆出高于其他职业好几倍的伤害数字。召唤兽与附加状态的各种植物更是烈山的好帮手，而且烈山本身就有远程牵制技能，可以说，如果你在短时间内无法近身烈山，必然会被痛苦的折磨至死。但是相对的，一个被敌人近身后的烈山，其下场是惨烈的。

天华



天华，辅助职业中之翘楚。拥有强大的单体祝福、群体祝福、复活、祝福领域与诅咒领域技能。“镜花水月”在消减伤害的同时如果触发了“镜”状态则还可以反弹伤害，但是此反弹对烈山的召唤兽无效。“天籁——春江月夜”是天华四重很强大的领域技能，基本上每一秒清除一个有利状态，但是鬼王的“妄念”、青云的“五气朝元”与天音的“天鼓雷音”等状态无法清除，附带减速效果，对于合欢、鬼道这类比较依赖附加状态的职业来说，这个影响范围巨大的领域相当有威胁。但这一切都建立在天华站着不动的前提下，猜想一下，如果天华本身虚弱抗性够高，还能使目标进入虚弱状态，那么虚弱效果就会达到了惊人的90%以上！如果高暴击的职业没有开状态就这么撞进去，那恐怕就算是“江南2”也只是隔靴搔痒罢了。

青云



青云是一个比较难缠的元老级职业，稳定的单体远程高输出、强力的群攻能力，技能附带的诸如减速等异常状态，使青云在战斗中有着很多潜在的优势，是队伍中大范围伤害最强伤害输出的代表。并且那华丽丽的华闪与自爆技能一出，也确实让很多人都不甘心的被秒或者同归于尽。仙青云一般走躲闪路线，特色技能“逍遥游2”，魔青云有“破魔剑气2”和“真元华闪2”比较让人头疼跟他打一定记得不要空蓝，不然一个“破魔剑气2”你就被秒了，佛青云的生存能力很高，只有一个办法，先发制人！

肉盾堡垒类职业

九黎

九黎就是一头血牛，生存能力毋庸置疑，非常难打死。但起始抗性较低，攻击技能命中距离较短。

鬼王



鬼王减爆伤高，无敌多。自古以来，重装的特色都是血厚速度差，众多职业当中应该就数鬼王跑的最慢了，好好，我知道你们不屑那种窜来窜去，背后放冷箭的游击打法，可是速度问题确实是鬼王的硬伤。



所战之处皆华宴

尽管职业只有11种，但是每个职业飞升后可以选择三种不同的阵营，即仙、魔、佛。就算是同样的职业,不同的阵营后的发展也是各不相同的。除此之外还有时装技能和饰品技能的搭配，如果使用得当，在关键时刻是可以保命或者置之死地而后生的！



游戏类型	2D玄幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	xljz.wanmei.com		

修罗 降龍極致

副本竞速赛内幕大公开

文：喵喵　编：小P羊　美：grass

如果有个副本，里面有9个Boss分别在9个房间，而同时可以有10个队伍进入副本，但最终只有一个队伍，也就是最快推倒前面8个Boss的队伍的5个人才能进入最后一个房间挑战最终Boss，而其他9个队伍的45个人只能郁闷回家，你觉得自己会是那幸福的5人成员之一？还是郁闷纠结的45人中的一员呢？本期就让我们到神龙岛副本竞速赛里面挑战一把，看看你的真正战力吧。

神龙岛副本简介

神龙岛副本是一个类似10人组队竞速的副本，看哪个队伍能在副本中最快完成任务击杀BOSS，考验的是队伍的磨合和配合。



副本全景图

副本入场方式

每周四晚上8点-10点，队长持有道具虚空神石，且等级达到150级，去皇城找相应NPC（220.160）天枢使者对话即可进入。

如何得到虚空宝石



虚空神石

每周四晚上7点-8点，在降龙各地都会刷新“虚空精华”。注意，每周只会掉落10颗虚空神石。该道具可以交易。当周副本结束后将消失。

副本玩法介绍



比赛场内

副本一共有9个房间，每个房间都存在一个BOSS，击杀BOSS后。可以和NPC传送使者对话。同时每进入房间后，玩家都将随机得到一种BUFF（持续3分钟且可以叠加）来帮助完成副本。玩家需要逐个解决外围的8房间BOSS，才能够传送到中间房间，击杀最终BOSS，如果是第一名队伍的话，恭喜你们，顺利完成击杀任务后就可以得到独享的丰厚奖励。

副本BOSS一共有9个，当外围的8个BOSS都被击杀之后，才可以进入中间房间杀死最终BOSS。每个房间的BOSS能力都不同。有小几率掉落物品虚空宝石，与房间内NPC传送使者对话，使用该物品就可以传送到指定房间。此外，每个BOSS都会有掉落较好的道具

BOSS名称	BOSS特性	BOSS奖励
金魂	天然的反伤盔甲	经验奖励、170级紫装
木魂	恢复能力	经验奖励、170级紫装
水魂	攻击能减少玩家防御（提升抗性能有效克制）	经验奖励、170级紫装
火魂	伤害较高，专秒脆皮	经验奖励、170级紫装
土魂	攻击它会减少玩家的攻速，法术是其弱点	经验奖励、170级紫装
光魂	拥有光辉护甲，防御较高	经验奖励、170级紫装
暗魂	黑暗的能力，内外攻强悍	经验奖励、170级紫装
时间之魂	随意控制时间，加速攻击速度	经验奖励，170级紫装
混沌之魂	以上能力随机出现	高额经验奖励，170级金装

注意事项：

1.当玩家死亡后，会传送至副本之外，请通过天枢使者选择再次传送进入死亡所在房间。

2.当出现优胜队伍时，其余正在进行副本的队伍将强制结束并被传出副本。同时，胜利队伍将可传送至最终区域挑战最终BOSS“混沌之魂“。

3.副本入场后玩家与队伍即为绑定，无法再次通过参与其他队伍进入场地。

4.当有队伍优先击败8个BOSS时，此队伍可获得优胜，有权挑战混沌之魂。

5.若超过副本挑战时限，仍未有队伍成功击倒8个BOSS。则判击杀BOSS最多的那支队伍（如击杀数相同则取最后击杀时间进行比较）优胜。若所有队伍击杀BOSS数量为0则全部传送出副本。

6.成功完成神龙岛的玩家可以得到一个称号“勇闯神龙岛”，双攻+800，双防+1000，生命+6000。



游戏类型	3D史诗	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sg.wanmei.com		

英雄之刀
刀的威武你能懂

编：小P羊　美：grass

英雄是什么？聪明秀出谓之英，胆力过人谓之雄。如三国关羽“温酒斩华雄”、“刮骨疗毒”、“千里走单骑”等英雄事迹……在《赤壁》里，刀手无疑是游戏中的真英雄之一！君不见身穿黄金铠甲，手拿青龙偃月刀，胯下汗血宝马，奔行于三国大地为黎民百姓（各位NPC）惩奸除恶是何等的意气风发。本期就说说刀的玩法。


关羽形象

最古老的兵种

刀是三国名将最常用的武器之一，于乱军之中直取上将首级，是何等孤高、何等霸气。《赤壁》新版本中，对刀这一最“古老”的兵种做了全面调整，不但攻击力大大增强，还增加了很多技能效果，使刀大放光彩，让更多人对刀又燃起了热情。那么如何能发挥刀的最强威力？今天就为大家详细的介绍一下刀的各种优势。

刀位列十八般兵器之首，也是三国中最常见的兵器之一，最著名的当属关羽的“青龙偃月刀”，过五关斩六就靠这举世无双的神器。刀的主力输出技能就那么几个——横抡、猛劈、断月；不知其他的刀手有没有发现刀兵另一特色，即刀可以卡技能，刀的攻击间隔是2.4秒。这里我先说一下卡技能的优势，卡技能就是将普通攻击和猛劈、圆月这类技能在同一时间发出；即使刀不再能够卡技能，笔者同样还是对刀有着深厚的感情。


刀具有血厚攻高的特点

刀的专精

技能的专精就是将原有的技能进行二次提升，可以在使用技能的同时增加技能输出。刀专精分为两种，一种是为了纯PK而专精技能，另一种是为了升级刷战场而专精的技能。下面就介绍一下刀PK专精的加点。“断月斩-力”+5点、“猛劈-力”+5点；猛劈是战斗中产生斗力的技能，还能打断对方的格档，最重要的是速砍3秒后有0.5秒的出招速度；“挥砍”+1点，挥砍攻击3个人还有50%伤害。可能有人要问为什么要加挥砍呢？我个人认为，在单P中挥砍这招与速砍的动作一样，可以用来迷惑对手；就是在蓄劲后突击+格档，然后跑向对方一个横抡+平砍+霸气+挥砍。



刀技能专精树

Pk实战

与高暴击的剑pk，一定要在蓄力后马上突击+格档，迅速的跑向对方或者站在原地蓄力；这个时候剑大多会使用冲锋，那么等待剑的肯定是断月，接下来就是横抡+平砍+霸气+挥砍+速砍+圆月斩+猛劈+横抡，此时剑还没有倒下的话就马上跳跑，与剑拉开距离避免剑开连击+秒晕等；这时就要发挥长兵的优势了，把握好距离上的差距，采取游击战的打法。

在同样都是刀手的情况下，要看谁先使用刀速砍后接猛劈或圆月斩了（开场一般不会速砍+断月+猛劈）；如果对方速砍了，这时候可以使用挥砍迷糊一下对方，接下来对手大多会使用圆月斩或猛劈；这个时候要使用速砍将其打断，然后接圆月+猛劈+断月斩+跑位横轮+平砍。 接下来，看对手的招数准确格档；可能有人会问为什么要加格档？当你PK时被别人击晕后会怎么样？一般的刀手肯定是横抡+断月斩，而我们使用的却是格挡，主要是因为体力的差距。格挡对手招式后， 对手的速砍被打断，马上使用跳断月斩+猛劈+跑位横抡+平砍的套路。与实力相当的刀手决斗中，打断对手技能，准确的跑位，正确的格档，技能时间冷却的掌握，才能使你在单P战斗中成为真正的霸者。



刀的玩法与PK操作基本就是这些，其实很多刀手最终没有放弃刀去选择其他的兵种，最重要的是对刀的那份感情。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

X档案

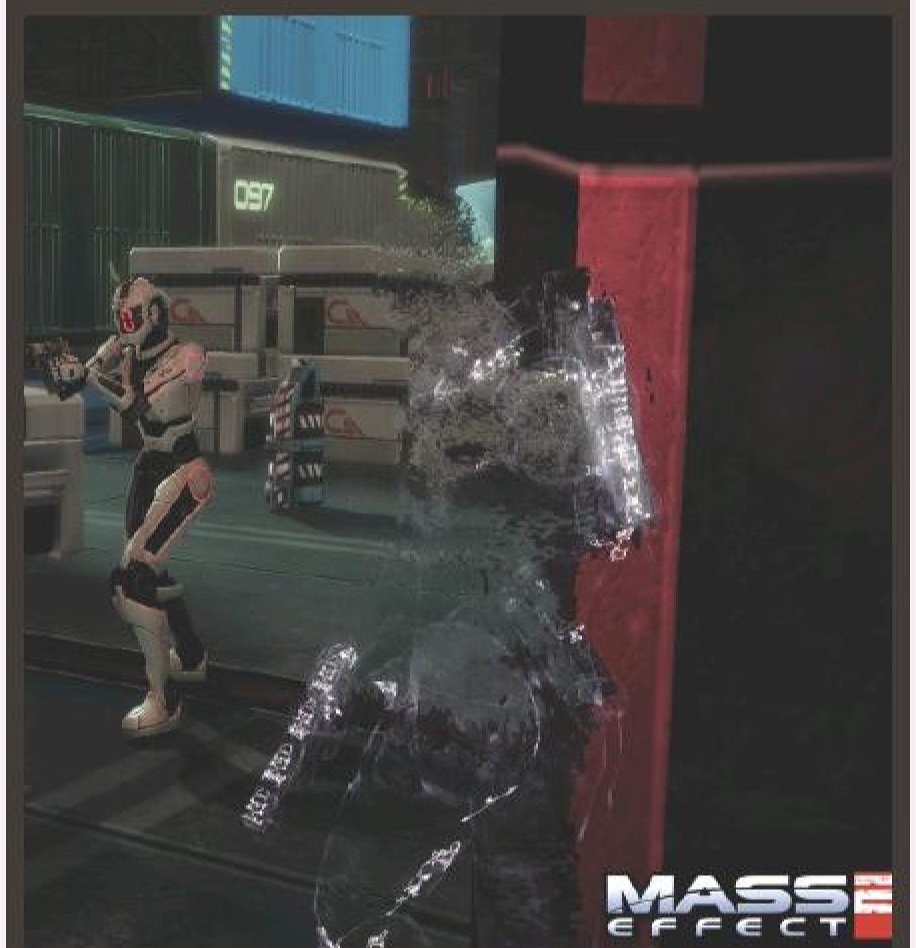
编：X先生　　美：咖啡

隐身衣

隐身战斗衣在游戏界早就是一种“传统”装备了。《质量效应》，《孤岛危机》，《杀出重围》，《幽灵行动》等很多未来科幻背景的游戏都会加入这种“标配”，提供更丰富的游戏玩法。“隐身”这个效果在游戏中是很容易实现的一个视觉特效，但在现实中，可见光范围内的隐身却不那么容易。因为其突出的军事用途，各国对于隐身科技的研究都有很大的投入力度，目前也有了一些初步的成果（也可能已经有完成的作品，但保密不公开。）

游戏中

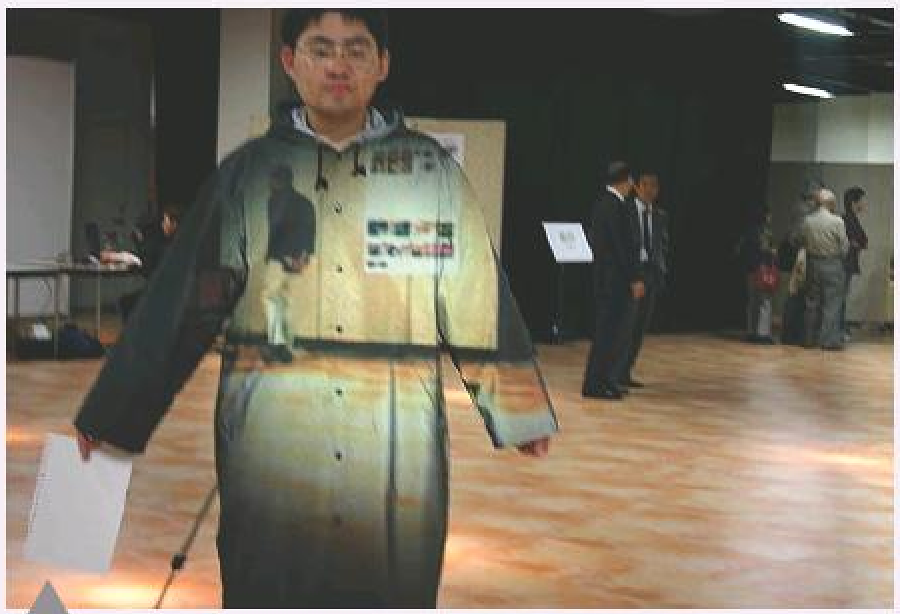






玩家喜闻乐见的潜行功能在游戏中广泛存在，这种偷偷摸摸的快感赛过开外挂，更别提闪闪的外观看着就爽

纳米装置

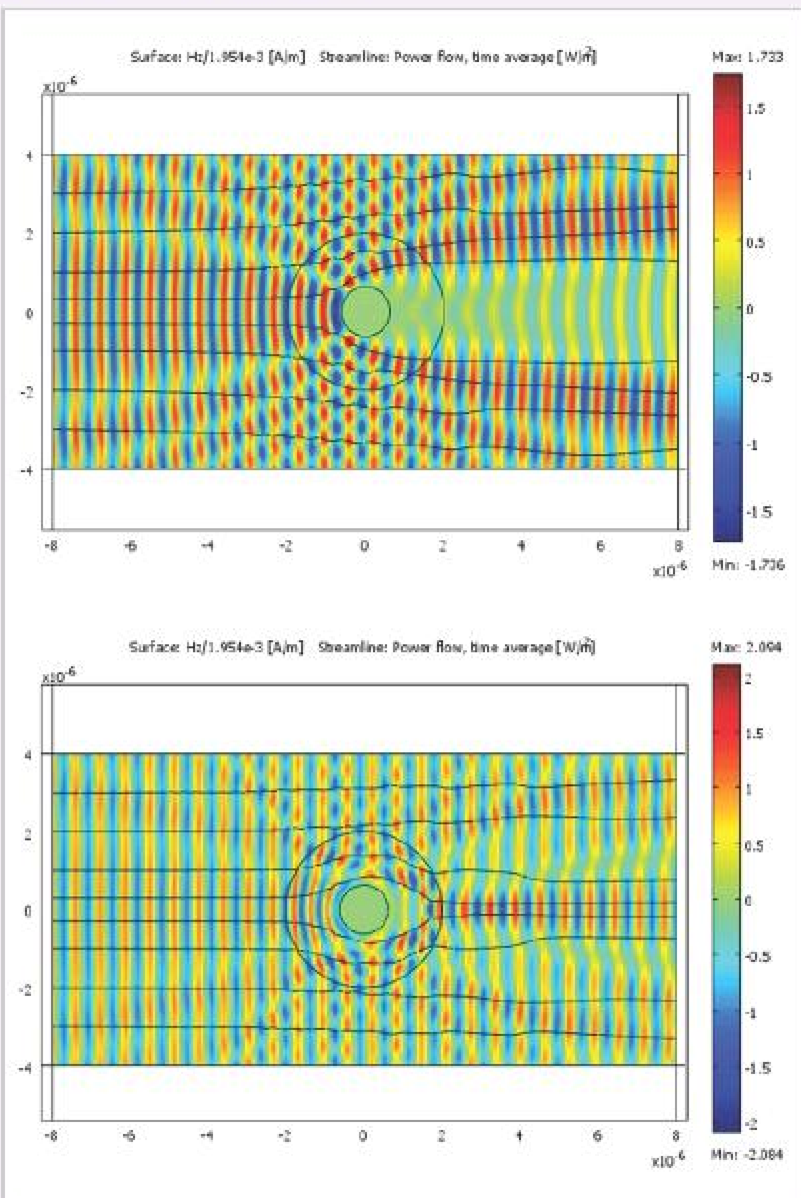


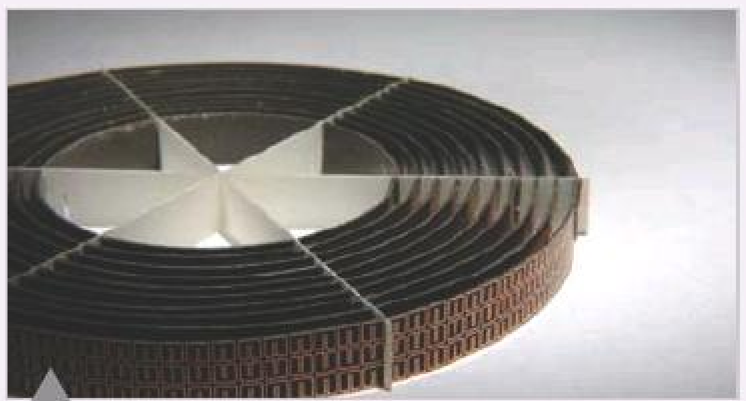
网络上有不少“日本光学迷彩”的视频，其中已经有了貌似可以“看透”的隐身服装。不过视频里的隐身多是采用额外拍摄机拍摄投影的技巧，只在一个角度有效，离最终的完全隐身还有距离。

纳米装置是隐身衣发展的一个方向。它的原理是在服装表面加装纳米摄像机，采集周围环境信息后，经过微型计算机处理，再通过服装表面的纳米级显示材料投影出来，从而改变服装自身形状或颜色，来达到和周围环境融为一体的效果。

这种服装的具体效果类似变色龙。在电影《碟中谍4》里，汤帅用摄像机投影走廊，造出无人的假象那一段就是同样的道理。电影中的特工只需要针对一个人的视角调整一个面的投影；而隐身衣则需要针对各个方向的人，调整周身全方位的影像。这种做法在理论上是可行的，但技术上需要纳米成像技术的支持。另外，如果穿隐身衣的人在运动，那么摄影和投影的焦点就要随之不断调整。这种计算量需要微型高速计算机的支持。目前的计算机和成影技术都还没有达到那么高端的水准。

新型材料





现有的技术可以制作出固定模样的装置，让放在其中的东西对某种特定波长的“光线”隐身。这类技术对单位反侦查或者防辐射很有效，但还不是隐身衣的那种全面的不可见。

除了纳米装置外，对于隐身衣研究的另一个方向是寻找光学性质奇特的新材料。得克萨斯大学和加州大学伯克利分校的两个研究小组分别尝试了电浆子光学材料配合电磁场的方法和纳米新型材料的研究。

它们两者的本质都是寻找一种不吸收或者折射光的材料。通过特殊的微观结构，使得光直接流过或者绕过材质表面——如果物体没有挡住身后的光，而是让光平滑的流过，那么它对于观察者来说就是隐身的。

目前的隐身材料大多数是概念模型，甚至在可见光范围内的隐身效果都不太利索。还没有人能造出一小块布，更别说衣服了。如果说成型的隐身战斗服好比是现代高级服装成衣，那么我们目前才刚刚发现一种可以抽丝剥茧的虫子，连它是不是桑蚕还都不确定。隐身的未来还有很长的路要走。

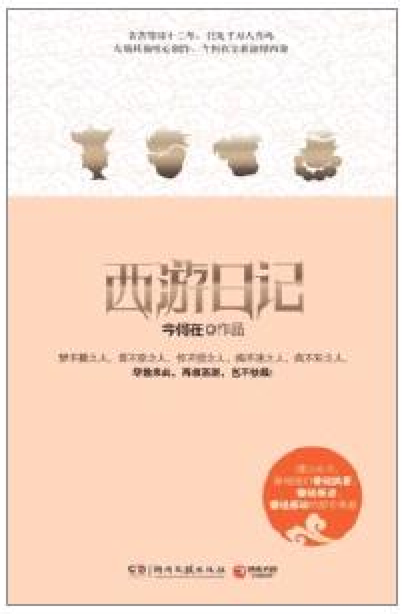
总之，隐身材料还是个高科技的东西，它不是一群小伙子在厨房或者车库就能独自完成的发明。由于它在军事上显而易见的作用，也许我们未来只能在战场上见到它。如果又多了一种枪炮毒气一样的发明，那可真是悲哀。

读点书玩玩

编：X先生　美：咖啡

西游日记

推荐玩家群 大话西游，梦幻西游，九州世界OL



理想与宿命，爱情与自由，是今何在作品中一贯探讨的主题，在《悟空传》风靡全亚洲的这些年，追随他步伐的那一代读者，是否已找到了答案？而现在的我们，又将面对怎样的抉择？时隔十二年后，今何在给我们带来了珍贵的答案，他一直有个愿望：希望能将《西游》用现代人的视角全新演绎。而《西游日记》是他出于此目的，写下的“西游三部曲”中承前启后的关键之作。

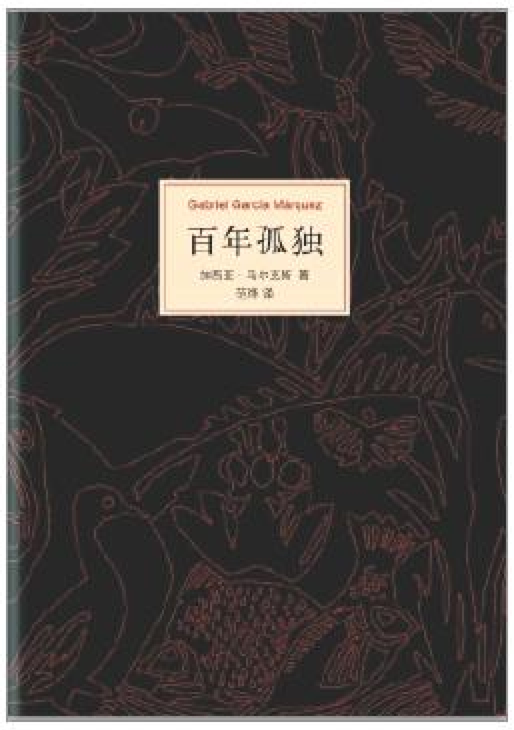
所有喜欢西游类型游戏的玩家，都能从《悟空传》和《西游日记》里找到一份感动。

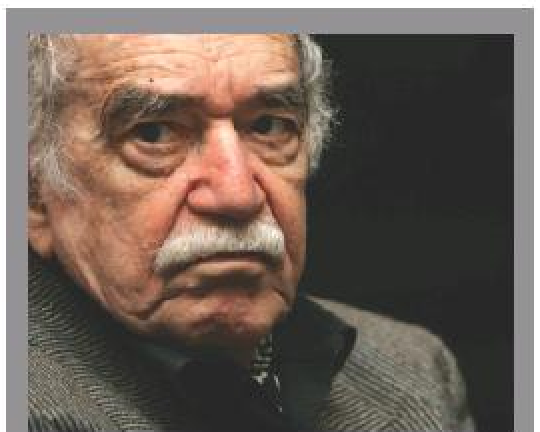
节选~~试玩~~试读

“什么幸福？你现在海誓山盟，将来就会厌倦。不出三百年，你就会觉得她是个黄脸婆，再过五百年，你就巴不得她不要再出现在你眼前。为什么人类的生命短？因为他们的所谓爱情，根本无法与时间抗衡。就算她永远不会老去，爱情也一样会消逝。无论你现在多么自信自己的热爱，但那都只是一时冲动而已。”

百年孤独

推荐玩家群 生化奇兵，爱丽丝疯狂回归





作者加西亚·马尔克斯最近被确认患上了“失智症”（可能就是书中“失眠遗忘症”的现实版），就算是为了顶一下这位把生活过得魔幻一般的老人，也应该拿此书来读一读

《百年孤独》是魔幻现实主义文学的代表作，描写了布恩迪亚家族七代人的传奇故事，以及加勒比海沿岸小镇马孔多的百年兴衰，反映了拉丁美洲一个世纪以来风云变幻的历史。作品融入神话传说、民间故事、宗教典故等神秘因素，巧妙地糅合了现实与虚幻，展现出一个瑰丽的想象世界，成为20世纪最重要的经典文学巨著之一。

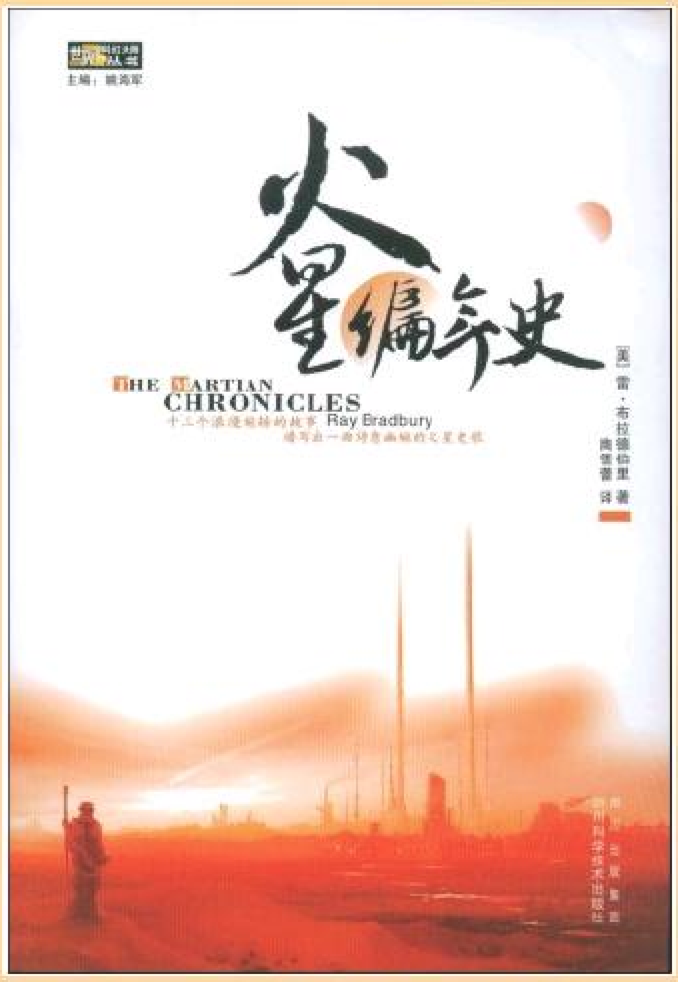
喜欢《生化奇兵》这种类型的游戏玩家，也许能从中看到自己熟悉的荒诞和冷酷。《百年孤独》在国内也是近年才有真正的授权版本，但市面上早有多个不同的翻译版本可以找到。

节选~~试玩~~试读

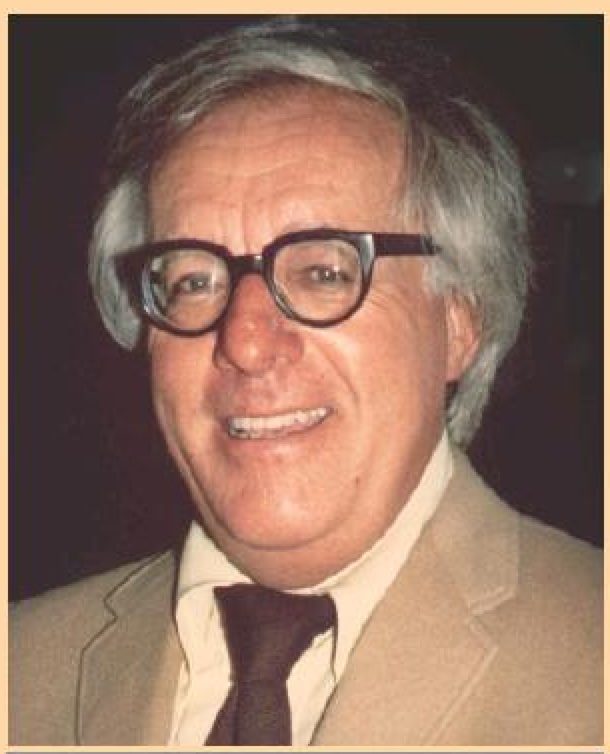
“许多年以后，面对行刑队，奥雷良诺·布恩地亚上校准会回想起，他父亲带他去见识冰块的那个遥远的下午。那时的马贡多是一个有二十户人家的村落，用泥巴和芦苇盖的房屋就排列在一条河边。清澈的流水急急地流过，河心那些光滑、洁白的巨石，宛若史前动物留下的巨大的蛋。这块天地如此之新，许多东西尚未命名，提起它们时还须用手指指点点。”

火星编年史

推荐玩家群 毁灭战士，红色派系



《火星编年史》不仅是一部科幻小说，更是一部社会批判作品。作者以极富创造性的想像力，给人以触及灵魂的震撼和冲击。 该书由一系列独立成章却又内在关联的短篇小说构成，讲述了二十一世纪初期人类移民火星之后，火红色行星上发生的种种奇闻轶事。其中包含了布拉德伯里二十世纪四十年代晚期在各类科幻杂志上发表的十三则短篇作品，作者在一个个小故事之间穿插了承前启后的简短插曲，从而使看似松散的单个故事巧妙地编结在一起，由此串成了一部鸿篇巨制。 在《火星编年史》中，布拉德伯里不仅将卓绝的想像力发挥得淋漓尽致，同时也用优美而富于诗意的笔调勾勒出如梦似幻的火星世界，并以舒缓沉静的节奏直抒胸中沉郁激愤的情怀。经年积蕴的文学功底让布拉德伯里宛如一个匠人，把红色行星上神秘、浪漫的故事雕琢成一粒粒莹润的串珠，而贯穿全文的插曲铺垫则像一条纤巧的银链，与辉映着柔光的明珠构成了这件绝世珍宝，令人赞叹不已，感慨良多。如果你对火星人的游戏感兴趣，不妨看看书中别样的火星风光。另外，作者的《华氏451》、《冰霜与烈火》等作品也是名声在外，广受好评。如果你喜欢《暴力辛迪加》这类的游戏，不妨找来读一读。



雷·布拉德伯里不久前离开了我们，读他的书也是对这位大师的一种缅怀。

节选~~试玩~~试读

“他们站在那儿，成了群山之王，众丘之主，他们是周围一切的主宰，普天之下神圣而不可侵犯的统治者。他们试图了解‘世界之主’意味着什么，想要弄明白这世界究竟有多么广阔……而我烧掉的是一种生活方式，地球上的生命从未好好安定下来，做些有意义的事情。科学发展得太快，把人们远远地甩在后面……那种生活方式已经证明了自身是错误的，并亲手扼杀了自己。”



电攻宝盒
游戏微学堂

文：赖司礼 编：X先生 美：咖啡

原型之前奏——完善“核心价值”Rush!

上个月，我们得到了一个好主意，不管她是一个概念还是一个玩法，希望你依然记得。当然真实情况下我绝对不主张让一个好主意摆烂那么久，因为作为游戏的生产原料，她娇贵且保质期极短。

接下来我们需要去实现一个关于这个好主意的原型，以确定她是否真实的好玩，而非口头阐述或者理论依据。如果你不幸有幽默大师或者金牌推销员的口才，完全可能把一个无聊透顶的故事说得天花乱坠，虽然这有助于你跨入演艺圈或者成为销售冠军，但是对于判断游戏是否好玩来说会带来极大的干扰。所以，实现原型是游戏设计中非常重要的一步，可以“玩”的原型会让制作者可以更直观的了解自己是否真的得到了一个好主意。

案例 试管宝贝

我以自己制作的一款个人试验性的IOS游戏TubeBaby(中文名：试管宝贝)作为案例来分析，这款游戏由于商业合作上的分歧被迫中途雪藏了超过7个月，导致错过了最佳推广时间，但是仍然在今年初重新上架后获得了超过20万的下载量。游戏的灵感来自于一个弹珠台的某个小机关，最终被提炼成这样的一种操作：平衡杆上有一个小球，通过重力感应从左侧移到右侧，而上下滑动平衡杆可以让小球躲避在平衡杆上滑动时途中障碍的阻挡与干扰。这种操作模式很新颖，因为他用到了智能手机的两种操作方式：倾斜与滑动（sliding & tilting）。



接下来我们需要为这个操作完善一个概念，比较直观的版本是直接包装成一个弹珠游戏，但显然这太过简单了，在经历了包括小松鼠过独木桥等等头脑风暴之后，我提出了试管宝贝概念：平衡杆设定成横向的试管，一头的精子需要滑动到另一头与卵子相遇产生试管宝贝，而试管被两个试管夹夹住基本解释了为何试管可以上下滑动。会有各种障碍来阻止试管宝贝的产生，比如病毒、比如使用不当的药剂，而一个朋友更提出了小三的概念。既然这是一次科学试验又是一个爱情故事，为什么没有第三者呢？



概念可以提供玩法设计一些表象的逻辑，比如什么东西会阻止一对夫妻的重逢？显然小三比较合适、劲爆、有话题；又比如什么东西可以阻止小三以及病毒对精子活力的影响？保险套似乎是一个很棒的解决方案。虽然对于玩法上来说这不过是减少一点生命还是提供一次无敌机会的区别，但是至少这个故事变的有趣的多。有概念驱动的玩法设计可以让细节变的圆润，整体的逻辑也变得更通畅，但我们不是一直那么好命，如果当概念和玩法发生冲突的时候，我个人会依然舍弃概念选择玩法，毕竟游戏好玩是第一位，不能因为为了游戏符合逻辑而让游戏性减分。Sid Meier（编注：电脑游戏教父——席德梅尔、《文明》的制作者）说过，游戏性与真实性冲突，绝对选择游戏性。在TubeBaby设计过程中，有人提出既然精子卵子已经在试管里了，怎么会和试管外的障碍发生碰撞？谁能给我一个好的解释，我有奖征集好的答案，奖品优厚！当然，我最终忽略了这个问题，我相信不会有人会去抱怨这个细节，特别当他乐在其中的时候。

以上只是一个先玩法后概念的例子。限于篇幅，我无法再完整的列举出一个先概念后玩法的例子，但我更推崇后者这种做法，以概念作为指南的按图索骥是十分幸福的事情，而且通常你可以通过一个概念发展出很多有趣的玩法。只要大致符合概念逻辑并拥有乐趣，就可以在概念的引领下套用玩法并用概念来补足细节，这样的设计过程流畅而舒心。



曾经红极一时的IOS游戏比萨饼大战骷髅，它是概念到玩法的典型例子：整块巨大的比萨饼可以成为压路机碾碎骷髅，也可以成为拆房链球来敲碎骷髅，而切开的一小片比萨又可以成为比萨鱼吃骷髅。

到此我们已经总结出了游戏的核心价值，好，头脑风暴以及纸上谈兵暂时结束，下次我们开始着手原型的制作了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：小P羊 美：咖啡

用iPhone控制的桌面机器人

玩智能手机的朋友们又有福了，如您所见，这个坦克机器人玩具可以通过内置的红外线传感器来躲避障碍，外加酷似Wall-E清洁机器人的讨巧造型真是让人忍不住要把它当小白鼠玩呀！说起来，这个小玩具还曾被美国Popular Science杂志评选为2011年的最佳玩具呢。那么说了半天，这东西管Iphone、安卓什么事呢。这么说吧，你可以在iPhone或者安卓手机的耳机插口上连接一个遥控器发射器，进行人工遥控。如何，哄比你更小的小P孩的好东西吧？


一字排开



手机上接个天线就能控制！


P孩们的最爱

让你囧一个的机器屁股


要用科学的眼光看待这个东西！

我们都知道日本人对机器人很有热情，也知道他们在仿真机器人的技术上总有很多令人惊讶的成就，不过某些太过细致入微的发明，就让人很囧了，就譬如下面各位要看到的机器屁股（啊，太不雅了，还是说臀部吧）。鄂！没错，至少从发布的照片上来看，这个机器的外观就是被截下来的一段臀部，但你千万不要小看这个东西，它可是结合了硅胶皮肤、驱动器和麦克风等多个部分呢，不仅如此，它还会对你的轻抚、胖揍作出完全不同的反应。不过话说回来，这东西意义不明啊！



SHIRI的结构，大概是由硅胶皮肤和骨架等部分组成
思其原理，大概就相当于肥肉里面放了个马达，一转起来就带得肥肉颤啊颤的~
Internal base is composed of a rigid urethane skeleton, life-size model pelvis and the Gluteus Maximus Actuator (GMA).

超可爱的飞来屋！

凡是有童年的孩子应该都听说过《绿野仙踪》里被龙卷风吹来的小房子吧！虽然从科学的角度出发，龙卷风给你的房子来个“整体搬家”是完全不可能的事情，但是我们可以利用艺术的角度来实现小loli多萝西的天外飞屋，就比如这里要看到的一样。如您所见，这是韩裔设计师制造的“飞来”小屋，它就斜斜地插在大厦楼顶，烟囱中还会冒出“假烟”！令人赞叹的是，这不止是个景观，小屋还配齐了应有的家具并装饰一新，甚至在花园中还种有李树，紫藤葡萄树，番茄等植物等，真是超级梦幻！


楼顶飞屋


小屋+花园


内部景象

巨型发光鱼告诉你瓶子的故事

说到环保，就要说到巴西里约热内卢负责主办联合国可持续发展会议，虽然P羊私下里认为这个大会的实际作用不大，但不可否认，还是有很多可以一看的东西，就譬如这三条摆放在Botafogo海滩上的巨型LED发光鱼。据说，如今漂浮在海上的垃圾有60-80%是塑料，以至于荒野求生的老贝都能在荒滩上拾到塑料瓶（卖1个1毛钱啊！），而艺术家的这个雕像便是全用塑料瓶制作的，以此提醒人们乱丢塑料瓶将对海洋动物和环境带来伤害。别说，打开LED灯光后，它们真的很漂亮！


没开灯时



COS大家秀

东方Projcct COS专题



魔都



前言：

东方Project（日文：东方Project（とうほうプロジェクト），简称东方）是日本同人游戏社团上海爱丽丝幻乐团所制作的一系列游戏。准确来说东方的崛起是从《东方红魔乡》开始的，大受好评之后又陆续发布了《东方妖妖梦》及《东方永夜抄》等奠基之作。目前为止发行了《东方花映冢》（双人STG）、《东方文花帖》（弹幕摄影）、《东方风神录》、《东方地灵殿》、《东方星莲船》、《东方文花帖DS》、《东方神灵庙》。

这次也让我们来欣赏一下天朝的妹子们出的优秀作品吧。



帝都



东方星莲船中登场，第2面头目BOSS，攻击武器为伞。EX关道中外貌为天蓝色的短发，颜色各异的双瞳，身着蓝色的小洋装。

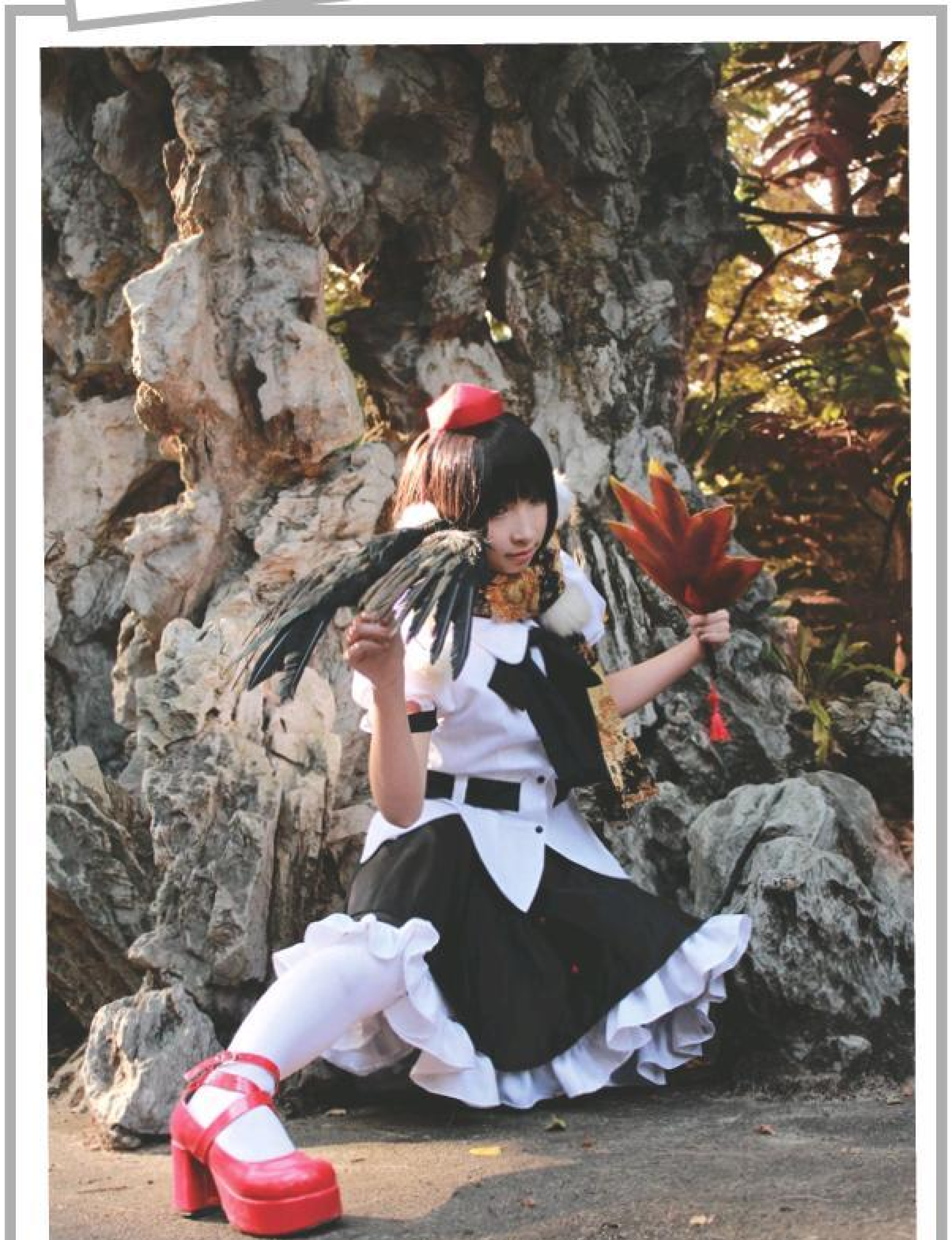


杭州





蕾米莉亚 斯卡雷特 外貌是穿戴白色哥特洛丽塔服饰的萝莉，500岁的萝莉吸血鬼领主、夜之王；作为红魔馆的女主人，和一般的贵族一样注重威严和体面；性格则跟外表一样，非常任性和孩子气。初次登场是在《东方红魔乡》，在《东方永夜抄》和咲夜组成「红魔组」。



射命丸文 从鬼还在幻想乡的千年前就一直住着的天狗，拥有幻想乡里最高级别的力量，能够以风的速度行动。妖怪之山的新闻记者，执笔报纸《文々。新闻（ぶんぶんまるしんぶん）》。喜欢小道消息，喜欢把幻想乡的少女的八卦全部写成新闻。最早于《东方文花帖（书籍）》登场。9.5作东方文花帖的主角，用摄影机拍下其他人的弹幕。

妖都



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

史上最好的Mac电脑

编：X先生
美：咖啡



苹果最近在WWDC上介绍了它们的新款硬件产品：新一代的“视网膜”级新MBP（MacBook Pro）。它的设计吸取了传统MBP和MBA（MacBook Air）的优势，被宣称是史上最好的Mac电脑。

高端配置

i7 Ivy Bridge处理器

全新的四核i7 Ivy Bridge使用22纳米单晶片微构架，有2.7GHZ的主频速度，以及高达3.7GHz的睿频速度，带超线程，6MB共享三级缓存，搭配最高达16GB的内存。

Retina 显示屏

RMBP拥有目前市场上无人能及的15.4英寸Retina Display超高分辨率屏幕。它将500万像素纳入一个15.4英寸的显示屏之中，分辨率达到了2880 x 1800。

GeForce GT 650M显卡

NVIDIA GeForce GT 650M图形处理器拥有1GB独立显存，基于新一代Kepler构架制造。它有充足的动力驾驭2880 x 1800的分辨率。

全闪存构架

RMBP采用了全闪存架构。不再使用传统的机械硬盘，而是配置256G起，最大768G的固态硬盘。

长效电池

RMBP的电池可以坚持7小时（无线网络浏览）。对于一款高配超薄笔记本来说，这相当难得。

堪能游戏

打游戏一直就不是笔记本电脑的强项。但高配的RMBP在对付大多数主流游戏的时候都没有什么压力。拿大家熟悉的《暗黑破坏神3》来举例子。测试中，设置2880 x 1800全分辨率与最高显示细节跑暗黑3，RMBP的刷新能保持在30fps左右；分辨率降低到2048 x 1280时，更新率能达到50左右；再低到普通笔记本的分辨率，那就是“特效全开一点不卡”了。

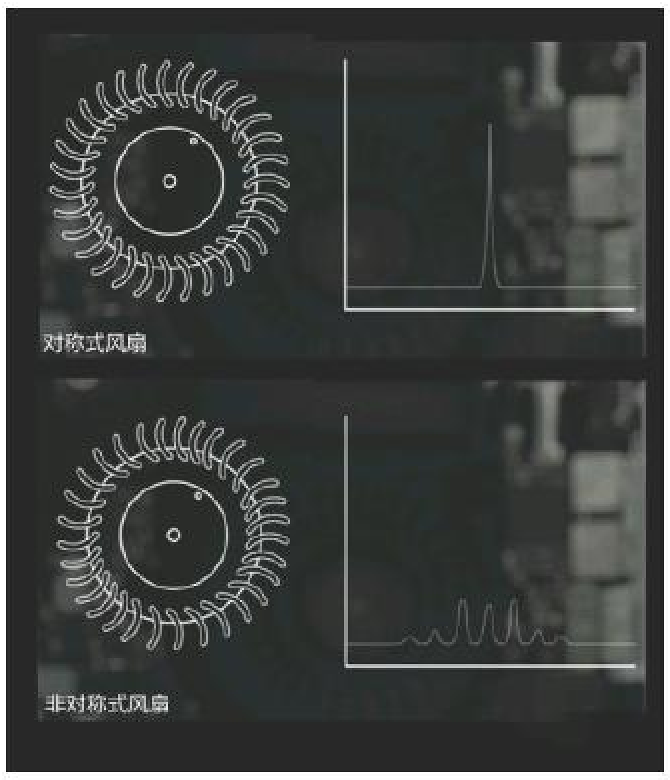
如果以暗黑3为标杆，可以推测这款苹果笔记本完全能搞定市面上的所有网游和大部分的主流单机游戏。只有在面对那些“显卡杀手级”的大作时，才可能会疲软。毕竟那么高分辨率只有1G的显存不够吃。

偏弱兼容

当然RMBP也不是完美无瑕，无懈可击。有玩家就指出，高分辨率的显示屏目前还没有被大多数软件支持。使用某些软件会出现字体太小、根本看不清，或者字体边缘马赛克的情况。

为了控制机身的厚度，设计师牺牲了网线接口和光盘驱动器，仅仅配置256G的硬盘。如果你所在的地方WiFi覆盖和云技术并不成熟，那可能会有点尴尬。

精湛工艺



Retina MacBook Pro 定位在 MacBook Air 与 Macbook Pro 之间。它的轻薄程度向 MacBook Air 看齐，而整体的设计还是延续了 Macbook Pro 的风格。苹果电脑的外观自然不用多说，它的内部制作也采取了一系列高新的制作工艺。

RMBP屏幕最厚的地方也不足7毫米，边缘厚度大约为3毫米。IPS 硬屏本身的厚度就占去了1.5 毫米。苹果改变了把液晶面板放在机身铝壳与前置玻璃中间的传统做法，而是直接用机身铝壳来作为液晶面板的固定框架。另一个比较新颖的设计是采用了非对称排列的涡轮风扇。这样的工艺会让风扇形成声音的频率零散不同，避免出现音频共振的情况。用户耳朵听起来就会感觉风扇噪音不那么明显。同时整个机体的热布局和风道设计也被慎重考虑过，主要的热源集中在键盘中部和后部，习惯放手的掌托部分热度较低。





在接口方面，RMBP有USB3.0，HDMI，SDXC 卡和雷电接口。更多的拓展性都有雷电接口负责。

总结

苹果电脑的历来强项就是图形设计、照片编辑、视频渲染这些复杂的内容创建类工作。毫无疑问，新的RMBP也是一台优秀的好电脑。但对游戏玩家来说，它也许不是最优先考虑的选择，苹果非Windows的操作系统，和它RMB 16,488 起的价格，也许会让玩家购买前好好冷静思考一下。

入门游戏配置

CPU	AMD 速龙II X4 641（盒）	￥449
主板	技嘉GA-A55M-DS2	￥449
内存	威刚4GB DDR3 1600 x2	￥280
硬盘	希捷 Barracuda 500G 7200 16M	￥469
显卡	盈通镭龙R6850-2048GD5	￥859
机箱	动力火车绝尘侠X3	￥120
电源	金河田劲霸ATX-S500	￥249
显示器	AOC e2343F	￥999
键鼠装	地狱狂蛇游戏标配	￥199

☑ **合计：约4100元**

地狱狂蛇游戏标配



就算是入门级玩家，也不希望自己玩游戏的时候，因为硬件的短板而输给人家。这里给出的入门配置，就是考虑到控制预算的同时，尽量保留了主流游戏配置的根骨。另外还特别重视鼠标键盘这类外设。因为鼠标键盘这两个部分是和游戏操作最息息相关的部件。如果说显卡比不过人家，那还可以画面效果调低一些，照样能打；但如果说鼠标不好，那战场上就绝对是被人草割，肯定不爽。

Razer地狱狂蛇游戏键鼠套装已经是多年的老产品。它的鼠标指针定位精准，并且可以手动控制DPI和鼠标传输率。鼠标整体重量较轻，移动灵活，加宽防滑的按键沉稳大气，非常适合入门级玩家。搭配的二角尘蛛游戏键盘没有其他竞技键盘的那种夸张设计，整体风格偏向低调。它采用黑色磨砂质感的按键。棱角分明的布局给人的第一印象便是扎实、耐用。得益于节省空间的防水设计，经过优化的二角尘蛛游戏键盘可经受每日无限制的使用，不必担心空间太小或饮料溅在键盘上。功能方面它还支持全键自定义设置，对游戏的契合也很不错。



专注游戏外设的Razer可不光是个灯厂。这套键鼠套装的价格目前已经跌到200以下，对于入门级玩家来说绝对是一个不错的选择。

微星 R6950 PE

各大厂商都乐于在暑假期间推出自己的全新产品。近期英威达推出的GeForce 600系列显卡就是其中一个代表。全新的设计理念让高端GF 600系列的新卡在游戏中表现更加出色，可以说是抢尽了风头。作为显卡市场上的另一个巨头，超微半导体公司（AMD）果断采取了降价策略应对。于是我们就看到，不久前还是高高在上的旗舰级产品，现在已经成了可以一试的家常显卡。比如这张微星 R6950 PE。

这款显卡的基本配置是850MHz核心频率，1408个流处理器，256bit显存位宽，2G D5显存。支持四屏和最高1920×1200分辨率。基本可以干翻目前所有的游戏。特别是它的价格只有1500元，就算是买上两块组成交火，也要比一些新出的单卡便宜。这性价比实在诱人。

在做工方面，这款显卡继承了微星一贯的稳扎稳打的风格。相信曾经红极一时的微星6850hawk已经证明了它家良好的品质。6950 PE采用6+2供电保证输出稳定。独家刀锋扇比传统设计多25%风量，迅速冷却PCB上的组件。总而言之，R6950 PE配合上面的其他组件，在这个暑假——甚至是下个暑假——流畅运行各种游戏不会有什么大问题。如果您对次世代游戏的画面有特别高的追求，以后也可以考虑在现有的基础上加强散热和电源，然后小玩一把超频和交火。那又是一台高端机器了。



强力游戏配置

CPU	Intel 酷睿i5 3570K（盒）	￥1535
主板	技嘉GA-Z77X-UD3H	￥1200
内存	威刚4GB DDR3 1600 x2	￥280
固态硬盘	三星SSD 830 Series SAT 128G	￥720
硬盘	希捷 Barracuda 1TB 7200转 64MB 单碟	￥595
显卡	微星 R6950 Twin Frozr III PE/OC	￥1499
机箱	军刀A少校	￥198
电源	游戏悍将红星R500M	￥299
显示器	戴尔U2312HM	￥1570
键鼠装	地狱狂蛇游戏标配	￥199

☑ **合计：约8100元**



FPS娱乐比赛全制霸

飞利浦游戏耳麦双雄会

编：Samtown
美：洛洛猫

本期我们要为大家带来飞利浦最新的两款典型的游戏耳麦SHG8200和SHG7980。头戴式设计、外观硬朗、红黑色调搭配，两者都非常符合游戏玩家的感觉。当然，仅仅有外表还是不够的，作为游戏耳机，当然要有自己的绝活。那么，这两款游戏利器，还有什么绝活呢？那就是FPS（第一人称射击游戏）利器。是的，没有FPS游戏，就没有游戏耳麦，反之，如果没有游戏耳麦，FPS游戏的现场感和真实感也将大为逊色。飞利浦专为高低端玩家全方位打造，我们一起来加入游戏耳麦双雄会！

专为游戏而生的USB声卡



仔细看看外观就知道了，这两款耳麦都带有USB声卡，SHG8200是可拆卸式USB声卡，而SHG7980的USB声卡则不可拆装。也许有玩家会迷惑不解，PC上已经有了声卡，那耳麦上自带一个，是否有重复之嫌？其实不然，游戏中的声场与音乐会是不大一样的。首先，前者的声场更宽，毕竟战场比音乐厅大多了。在频率响应上，游戏耳麦因为体现的多为“噪音”（诸如爆炸、子弹掠空等，与规律振动的乐音有很大差别），因此在声卡的调校上，游戏耳麦与通用型耳麦相去甚远。采用自带的USB声卡，其意义也就在于此。这两款耳麦上的USB声卡，相当于把飞利浦的顶级音响工程师的经验都打包送到了玩家的耳旁。当然，除了音响效果外，麦克也是游戏耳麦上容易被人忽视，但很重要的关键部分。在激战之时，队友之间的联络或许是成败的关键。但麦克的好坏也离不开USB声卡，如果仅凭PC上的AC97，其沟通质量或许可以用小灵通与GSM相比较。

舒适也是战斗力

众所周知，欧洲音响产品的工业设计能力比较强。不光是外观，产品的使用舒适度往往也可圈可点。这点在游戏耳麦上非常重要，多数玩家在进入状态后，往往要奋战几个小时，设计者稍有不周，将会让玩家产生耳朵压疼，头部相应部分也会感到不适。先看看SHG8200，它的头架为浮动式设计，主要支架为两根弹性适中的粗钢丝，还有自适应头带。而SHG7980虽然采用了整体塑胶头架，但弹性也非常好，既不容易脱落，夹力也不大，充分保证了玩家的舒适度。

这两款产品的耳机扬声器部分都采用了包耳式耳罩，内侧为红色网纹尼龙布包裹海绵，利于声音的透过。外圈为人造皮革材质，其上布满了小孔利于透气。在使用的时候，能够将玩家的耳朵容纳在内，所以不会令耳廓受到挤压。再加上开放式声场设计，对耳膜和咽鼓管的压力也很小，即使玩家奋战数个小时，也不会有过热或者过闷的感觉。还有一点需要指出，这两款游戏耳麦的线缆都比较长。如果玩家进入状态后，有大幅度的身体动作，也不会觉得被束缚。



40毫米钕制驱动器



头戴式设计，可带来游戏舒适度



降噪麦克风



线控式静音和音量控制



高低搭配全面满足玩家需求

尽管SHG8200和SHG7980属于同门兄弟，但两者所针对的市场区间并不相同。SHG8200相对比较高端，而SHG7980则更平民化。两款产品的价格相差很大，前者699元，后者299元。当然，价格上的差别也体现在参数和功能上，应该说前者更适合专业化的游戏战队，据说产品已经被国内著名电竞战队Invictus Gaming（简称iG）作为比赛训练的指定外设装备。而后者则更适合普通的粉丝玩家，编辑部里像阿汤叔，SKY这样的骨灰级FPS玩家也正在使用这款耳机哦！







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

低端娱乐 真实度和操作性的提升

我们先看看SHG7980的参数，它的耳麦单元频率响应20-20,000赫兹，阻抗32欧姆，灵敏度93dB，麦克风频率响应100-4,000赫兹，阻抗2.2k欧姆，灵敏度-44分贝，它最大的卖点就是强劲的40毫米驱动器所带来爆炸般的低音效果，要知道特别是在战争相关的FPS游戏中（比如《使命召唤》《荣誉勋章》等系列），声音被表现最多的就是各种武器弹药射击爆炸的效果，而相比早期的CS，现代战争游戏中，武器的种类更多，射击和爆炸效果也更为密集。我们在游戏体验中感觉，借助这款耳机超强的低音解析度，我们不仅可以清晰的分辨各种射击和爆炸的远近、强弱，甚至连枪声和爆炸声是出自何种武器都能够辨别出来，这就将游戏的真实度再次提升了一个台阶。

而在操作便利性上，两款的音量调节与麦克开关都在耳机扬声器处，尤其是麦克风开关，被设计成类似枪械的保险或快慢机式样，上下扳动的力度很轻但很清脆，尤其适合FPS玩家。SHG7980还专门有一个线控开关来控制音量和麦克开关，以满足传统操作的玩家。在麦克的安装上，SHG7980还有一个防呆设计，D形口的插入方式，不会让玩家弄错了方向，导致麦克过于靠近嘴部。

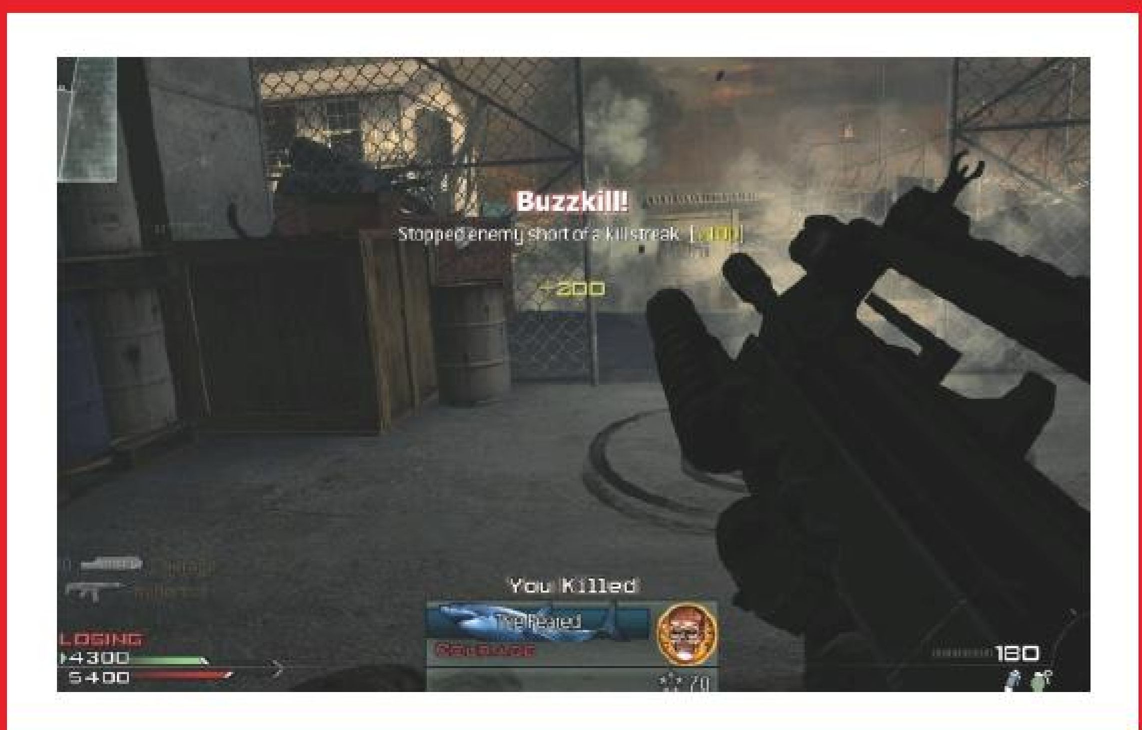


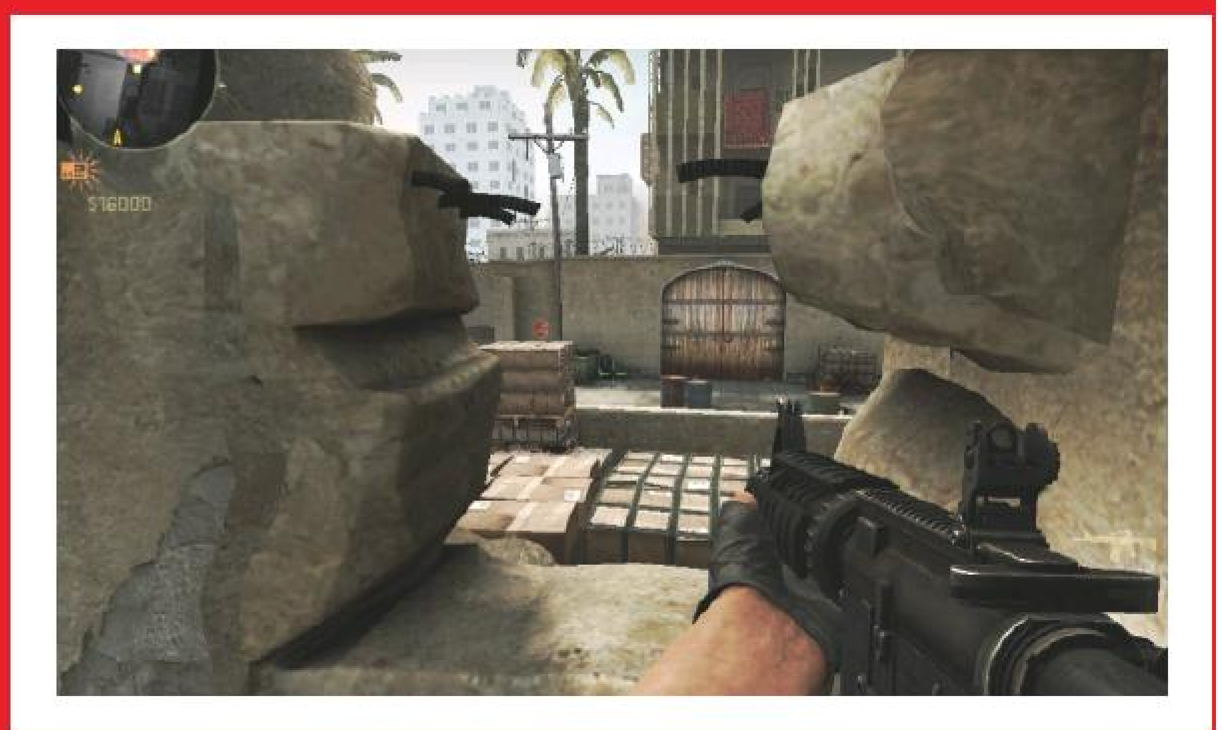


高端比赛 新技术带来辨音胜负手

而SHG8200的参数显然更高档一些，耳麦单元频率响应20-22,000赫兹，阻抗28欧姆，灵敏度：100dB。麦克风频率响应：100-10,000赫兹，阻抗2.2k欧姆，灵敏度-40分贝。和前者相比，他就明显是尖端利器了。要知道，在FPS相关的电子竞技游戏中（比如《穿越火线》《战地online》《CSonline》等系列），听音辨位是重中之重，普通耳机只需要辨别是枪声传来的方向，远近就可以了，但在比赛中，选手更需要分辨对方人数的多少、枪支的种类、枪声的具体方位和准确的实际距离，有时甚至还加入脚步声、对话指挥声、环境音效等影响，这主导了整场比赛胜负的关键。因此，耳机需要营造一个极其细致的三维声场，SHG8200拥有的飞利浦SRS音效功能就很好的满足了这些比赛需求。

这种SRS（声音还原系统）是最具代表性的3D立体声技术，通过还原那些通常在声音回放过程中丢失的中高频空间信息来加强声场的宽度和和深度，带来身临其境的环绕声感受以及完整的游戏体验。玩家可以通过SRS音效清晰的辨认敌人是从左边出现，还是在右边隐藏。炮弹到底是前方爆炸，还是让后方起火。也可以让玩家感知战友的位置，从而更好的配合。这种技术让对着电脑屏幕玩家拥有了360度视野，绝对的游戏利器。





总结

当然，尽管参数和功能上有差别，但无论如何这两款游戏耳麦都是目前市场上为数不多的专业型耳麦。即使是参数稍低的SHG7980，其音效、舒适度、外观等方面与同类产品相比，都属精品。总之，用两把战争游戏中的名枪来诠释这两款耳机的话，如果您属于还没经济独立的学生，那么SHG7980是可靠且便宜的AK47。如果您已经具备一定的经济实力，SHG8200就是制作精美，精度极高的M16。正如两个名枪在游戏迷心中的地位，飞利浦SHG7980和SHG8200也必将是您游戏中的趁手工具。

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：咖啡

星野亚希
姐姐16岁你信不信？

阿汤叔有话说

本期继续为大家送上“三好萝莉”，来自日本模特界，有童颜萝莉，宅男女神之称的星野亚希姐姐……咦，那么年轻的萌妹为啥要称她姐姐呢？嗯，好吧，看完栏目后请大家遵守以下三件事，1）不要质疑本期栏目的标题，2）不要上百度查姐姐的资料，3）不要对姐姐抱有任何幻想……悄悄地告诉大家，亚希姐姐曾经是大叔我高中时候的暗恋偶像哦！亚妹蝶……大叔，请问你今年贵庚了？

中文名：星野亚希
日文艺名：ほしのあき
英文名：Aki Hoshino
身高：165 cm
体重：47 kg
三围：B 88cm、W 56cm、H 87cm
鞋码：24cm 出身地：东京都世田谷区 三轩茶屋
主要职业：写真模特
模特内容：一般，泳装
特技：连吞无籽葡萄。最高记录10粒
爱好：做按摩、茶、散步
喜欢的食物：鸡肉、奶酪、南瓜、冰激凌





亚希从小父母离异，她是跟着母亲生活的，亚希的名字也是母亲给取的，意思是指“亚细亚的希望”。由于她的长相可爱，身材娇美，在中学时就为少女时装杂志担任模特儿，本来以为毕业后可以成为《CanCam》的模特儿，可是却因为身高不够而被迫放弃梦想。之后依然时常担当广告模特工作。真正出名是因为接拍了一个和广末凉子一起出演的洗面奶广告。由于她努力改善自己的身体，每日饮牛奶和蛋白质粉，三个月内增磅十公斤，胸部亦因此而升级，丰满不少。再加上她得天独厚的形象，天生一副孩子脸，所以很快成为了日本宅男心目中的女神。



像不像同桌的她？



这张大叔就不解释了





这是大叔最喜欢的一套哦

出名之后，她还被日本体育电视台邀请，成为了日本国家足球拉拉队大使，为日本国家队加油，星野更是担任队长。日本国家队出赛世界杯时，6万球迷在埼玉运动场通过转播观战，而星野则在现场做拉拉队助威。 一向造型多变的星野亚希，最近还在一本杂志中大玩Cosplay，扮演真人版卡通角色，包括《网球女将》的蝴蝶夫人、《乞嚏大魔王》的女儿和《小双侠》的奸角等，非常鬼马可爱。

萌到你外焦里嫩，有木有?









姐姐其实是熟女哦!

在日本游戏界，亚希也很受玩家欢迎。她代言的PSP游戏《寻找爱》是一款全新方式的冒险恋爱型游戏，玩家在游戏将成为刚出道的摄影师，所要做的工作就是一边要与偶像进行沟通，还要以摄影机将主角各式各样的表情捕捉下来。当中除了有一贯的泳装造型外，还有她事隔15年再穿上中学校服的造型。她说：“那套校服很窄，胸前的纽扣几乎被挤爆。本来我想返回母校拍摄，不过校方却请我吃闭门羹，指会教坏小孩哦！”问她情人节将至，可有送巧克力的对象？她就扁扁嘴地说没有。



这也是为游戏代言吗?



在澳门拍写真时差点被警察成未成年人带走





手机下载妹纸桌面

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

动漫生活铺

编：阿宅　　美：grass

本年度の剧场版动画

魔法禁书目录剧场版



在去年10月播放的「魔法禁书目录II」，就内容来说是包括至原作「魔法禁书目录」的第13卷的内容，那么这次的剧场版内容将会包含至哪里？C文书争夺战？暗部篇？还是直至跳至后方之水篇？而且相对于「魔法禁书目录」，大家更期待的「科学超电磁炮」竟然至今仍没有消息，对于JC决定制作「魔法禁书目录」剧场版的决定感到相当微妙呢。另外值得一提的是，在未来近本年的JC可谓完全满档，这么忙的JC还要接手剧场版，相信不到2013年我们也没有机会看到这部作品的上映呢。

TIGER&BUNNY 国内译作：「基友英雄传」剧场版

7月7日，官方公开了剧场版的完整预告片，并在推特中公布了新角色的名字为「罗宾」，声优是为「名侦探柯南」中的工藤新一与黑羽快斗配音的山口胜平。本部剧场版「TIGER & BUNNY - The Beginning-」预定于今年9月22日在日本上映，官方已近推出了现行电影票以及相关的周边商品。



EVA新剧场版Q



《福音战士新剧场版：Q》为GAINAX公司自1995年起创作的新世纪福音战士系列动画的新剧场版。电影推测2012年下半年在日本上映(内地基本不会放映，只有等上映后的DVD了）。这是福音战士新剧场版系列的第三部。2011年5月10日，在《Newtype 6月号》公开的一段消息中显示为了让《Q》能使更多人满意，她





的制作还需要一段时间，看来《Q》想要与粉丝们见面仍需要较长的一段时间啊。（前两部分别为《福音战士新剧场版：序》，《福音战士新剧场版：破》）

被狙击的学园



「被狙击的学园」是YOSF作家眉村卓创作的少年SF小说，本作的主要内容是主人公关耕儿是阿倍野第6中学2年3班的学生，同时个性刚强且爱打抱不平的他也是众人中的核心人物。在学生会的工作中，关耕儿发现学园正面临着前所未有的危机，那就是神秘的新任学生会会长高见泽满，以其不可思议的力量逐渐剥夺了学园的自由。那么隐藏在她美丽面孔下的真实身份是什么，而她这么做的真正目的又是什么?面对此情况，耕儿与楠本和美等人一同联手对抗，他们能否顺利挽救处于危机中的学园呢?

这部包含了超能力等要素的作品，曾四度被改编为电视剧，两度被改编为真人电影，此次在即将于后天发售的「Newtype」6月号上提前流出了一则本作的新消息——剧场动画化决定!这也是继「时空的旅人」、「迷宫物语」后眉村卓的又一部作品将被改编为剧场动画。此外，有关本作剧场动画的主要制作班底也一并得以披露。监督由曾执导了「魍魎之匣」、青之文学系列「快跑！梅乐斯」的中村亮介担当，而动画制作则交由众人所熟知的SUNRISE负责。如此强势的阵容，相信到时会为大家带来不少惊喜！

女神异闻录3剧场版

《女神异闻录3》（PERSONA3）是日本ATLUS于2006年7月13日发售的以学园城市为舞台，讲述拥有称为“Persona”特殊能力的少年少女的角色扮演游戏。该游戏曾于2008年1月改编成TV动画，全26话已经播放完毕。与不久前被改编成TV动画并播



放完毕的大人气作品《女神异闻录4》同属于一个系列。在TVA完结之后，《女神异闻录4》没有止步于此，剧场版也即将上映。如今，乘着《女神异闻录4》人气正高，时隔4年，《女神异闻录3》再次动画化，将以动画剧场版的形式走进大荧幕。声优阵容如无意外应该是延续TV动画中石田彰等华丽声优阵容，喜欢该作的粉丝不妨期待一下。

妖精的尾巴剧场版 凤凰的巫女

真岛浩创作的热血漫画「妖精的尾巴」，从2006年开始在「周刊少年Magazine」连载，于2009年被改编成TV动画，目前仍在热播中。作品讲述了一直希望能加入云集众多厉害魔导士的公会“FAIRY TAIL”的少女露西，在操纵火炎的灭龙魔导士纳兹的帮助下，顺利地进入了“FAIRY TAIL”，并和艾露莎、格雷、哈比组成了最强小队，展开了各种各样惊险有趣的冒险旅程。如上图所示，那位棕发的少女就是这部剧场版中掌握谜底的关键人物——艾库莉亚，艾库莉娅拥有着名为“凤凰石”的神秘石头，与“FAIRY TAIL”的成员们一起陷入了一场巨大的阴谋之中。喜欢这部动漫的粉丝一定不能错过该作的最新剧场版。



宠物小精灵剧场版 酋雷姆VS圣剑士 凯鲁迪欧

2012年，刚好是《宠物小精灵》动画《精灵宝可梦》开播的15周年了，按照逢五满十必有重大纪念举措的惯例，作为《口袋妖怪》15周年纪念的一环，那便是剧场版第15作了。

对于这部将在2012年公映的剧场版，打着15周年纪念超大作的旗号，相信有关方面必定会十分给力的打造，而目前官方披露的就只有其标题——《神奇宝贝Best Wishes 酋雷姆VS圣剑士》，详情还得等到12月17日才可揭晓。



暴力宇宙海贼剧场版

动画《暴力宇宙海贼》讲述的是普通的女高中生茉莉香担任宇宙海贼船“弁天号”的船长的故事。在播放初期，此作并没有得到太好的评价。但是自第五话以后，故事完全展开，评价也急速上升。究其原因，



可以总结为两点。其一：此作不按套路出牌。在现在的快餐时代，一般第一话就为了抓住读者的心而加入各种商业要素。而此作虽然有短裙、百合等要素，但相比其它作品中《固定套路》就比较少。其二，此作宏大而详细的描写。不论是电子战、战术、组织、世界观、历史……全都都十分详尽而现实。有不少观众都为这种既具有现实感又很浪漫的SF故事而入迷。另外，故事整个的节奏和发展也都让人有“意外”感，也是吸引人的要素之一。

剧场版还是三期？「这就是僵尸么？」将发布消息

木村心一原作的「这就是僵尸么？」到现在已经两度改编过动画，在下周将迎来第二季度最终话。而今天第9话播出后，「这就是僵尸么？」的官方推特宣布，将在最终话后官方网站将发布重大消息，难道将改编为剧场版了吗？



火影忍者剧场版 忍者之路

《火影忍者剧场版：忍者之路》（ROAD TO NINJA: NARUTO THE MOVIE）是《火影忍者》的第9部剧场版动画，预定于2012年7月28日首映。这部剧场版动画的情节由《火影忍者》的原作者岸本齐史亲自设定。



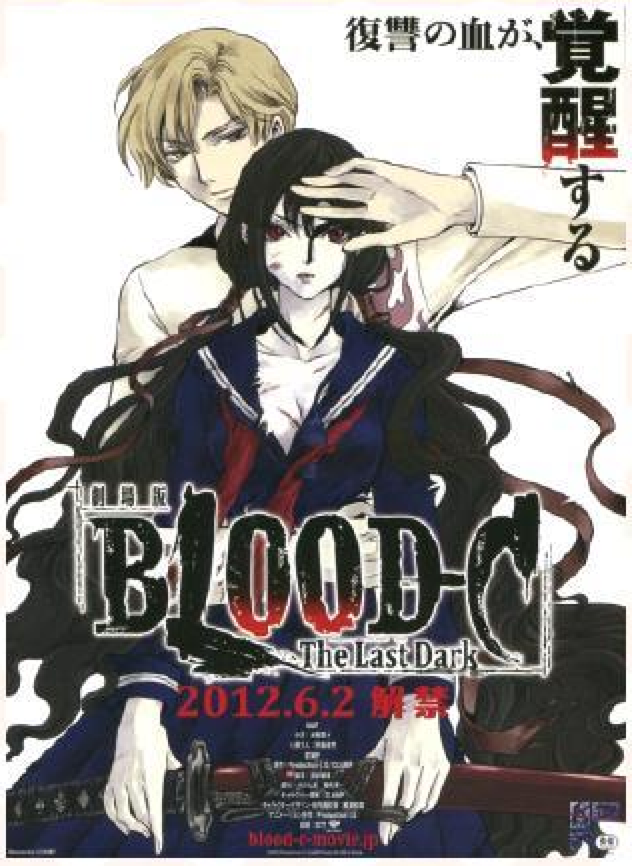
K-ON剧场版

虽然是去年的，但是阿宅还是想说。电影以临近毕业的主人公平泽唯（CV：丰崎爱生）与轻音乐部3年级的4人，当听到教室的同级生关于

毕业旅行的计划时，决定也要选择一个地方进行一次毕业旅行。于是她们各自提出自己想要去的目的地，最终通过抽签选中2年级的中野梓（CV：竹达彩奈）提出的去伦敦的计划。几位女生在准备旅行指南书等旅行用品的同时，关于伦敦的想象也在飞驰……



Blood-C剧场版



更衣小夜是私立三荆学园的高中二年级学生，虽然平常和同学们一起过着普通的学园生活。但是另一方面，她还要接受“父亲”的命令完成某项“任　动画海报务”。那就是狩猎被称为“古物”，拥有远超过人类力量，并且以人类为食的东西。小夜作为唯一可以打倒“古物”的人，为了守护他人、为了自己最喜欢的父亲，使用浮岛神社传承下来的御神刀独自战斗着。剧场版中大概对TV版的各种不明、烂尾做了解释吧，阿宅还没有看啊。

命运石之门剧场版

由大人气冒险游戏改编的动画《命运石之门》以其独特的剧情和优秀的人设已经上映就抓住了一批粉丝。今天给大家带来一个重磅消息，《命运石之门》游戏原作公司5pb的社长志仓千代丸，于今天凌晨在推特上亲自公布，《命运石之门》剧场版已经确定将制作剧场版！剧场版具体情报仍未放出……



CODE GEASS 亡国的阿基特

日本日升动画制作的Code Geass动画系列外传。于《Code Geass 反叛的鲁路修 奇迹的诞生日》的DVD中预告的最新作品，此动画作品原定于2010年内推出，但在一次公布新机种时有所押后。于2012年1月12日证实为OVA作品，并会安排在电影院推出。这部作品现在已经确定会在2012年8月4日以剧场版形式在日本上映。



柯南新剧场版 第十一个前锋

4月14日开始于全日本351家影院同时开始公映的柯南最新作剧场版「名侦探柯南 第11个前锋」取得超高票房。仅周末（14日、15日）的两天时间，共有54万975人观看，票房总收入达到6亿2974万550日元。目前的票房数字已经达到了「名侦探柯南》系列剧场版的新高，去年同时期公映的「名侦探柯南：沉默的15分钟」总票房数为31.5亿日元，目前为止最受欢迎的剧场版「名侦探柯南：漆黑的追迹者」的票房数为35亿日元。据称，本篇中因为采用了足球题材，并有三浦知良等著名足球运动员来当“声优”，起到了一定的话题作用。官网的问卷调查结果显示观众的男女比例为38：62。其中16岁～19岁的观众最多，为26.3%、其次是20代，为25.6%、40～59岁为13.7%、6岁～12岁为13.0%、13岁～15岁为12.6%、30几岁为8.1%，总体来说观众群分布广泛，而且比较平均，「名侦探柯南」真不愧是国民动画。



花开物语剧场版



「花开伊吕波」是知名动画制作公司P.A.WORKS创立十周年的动画纪念作品，主要描绘了剧中角色对梦想的追逐，以及在崭新生活中所感受到的酸甜苦辣。这部动画在质量方面保持了P.A.WORKS一贯的高水准，制作班底以及声优阵容也十分豪华。今年3月本作新作动画的相关情报终于得到披露——作品标题定为「花开伊吕波 HOME SWEET HOME」，并且有所处本作主要的舞台喜翠庄的松前绪花、鹤来民子、押水菜子以及和仓结名这四名主要角色的新动画主视觉图也一起公开。如今这部新作动画的推出形式终于得以确定，「花开伊吕波 HOME SWEET HOME」将作为剧场版于

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

今年年内公开!至于剧场版的制作班底，目前也可获知将沿用TV动画的制作团队，从图上我们可以了解到“原作：P.A.WORKS、监督：安藤真裕、脚本：冈田麿里、角色原案：岸田梅尔”这些信息。

Ufochair新作剧场版动画「战车男」



4月1日愚人节，TYPE-MOON已经首当其冲了，好基友ufotable自然不会落后。像战车一样的壮汉宅男遇上柔弱的文学少女会发生什么？一切尽在ufochair新作新作剧场版动画「战车男」，4月1日限定上映哦。连周边都准备好了哦~

强袭魔女剧场版

春季上映的剧场版成绩还算不错2亿日元票房+15万的观众数量，虽然没有破什么值得骄傲的记录也没有很豪华的数据但这已经足够了。剧场版的BD和DVD将于10月26日发售。飞天小裤裤赛高!





海贼灭亡？海贼王：最强之敌

作为每年一度的剧场版，今年第12部剧场版《最强之敌》同2009年的《强者世界》一样，此次剧场版原作者尾田荣一郎将亲自参加制作，担当总制片人这一职务。新剧场版将定格在新世界篇，路飞一行人将遭





遇到名为“Z”的最强敌人，路飞和“Z”将上映一场壮丽的战斗。喜欢《海贼王》的海贼迷们千万别错过了。



龙腾世纪：探索者的黎明

由日本和美国联合制作成长篇动画。负责本次合作的公司包括日本的电影制作公司T.O Entertainment以及OXYBOT，美国方面将携手动画配给公司FUNimation Entertainment。担当此次动画电影导演的是曾操刀《PINGPONG》以及《苹果核战记》的曾利文彦。

情节概述：

拜伦所率领的圣殿骑士展开更为缜密的追查，而屠龙一族的女子卡珊德拉也参与其中。阴谋、罪恶混杂其中，拜伦发现，即使来自身边的人也变得不那么可靠，这群忠心耿耿、勇猛无敌的骑士面临前所未有的挑战……

剑风传奇剧场版

著名漫画家三浦健太郎的力作。 作品中表现了光明与黑暗的强烈对比与扭曲，这也正是《剑风》的最大魅力。把灵魂出卖给恶魔的格里菲斯作为黑暗的神之手，却被称为“光之鹰”，而与黑暗抗争的格斯，却是提都不能提的“黑色剑士”；喜爱性虐的宗教骑士团团长，喜爱变童的总督大人，对女儿产生情欲的国王，这些表里不一，黑白颠倒的人们，构成了书中形形色色的角色。剧场版是时隔多年后的重做版，很不错的，还没看过的童鞋一定不要错过。



动漫生活铺

编：阿宅　　美：grass

第八届中国国际动漫游戏博览会

CCG EXPO 2012.7.12-16

妹纸

第八届中国国际动漫游戏博览会（CCG EXPO 2012）从7月12日开始，正在上海世博展览馆举办中。在这次展会上参展的企业众多，现场自然就有大量漂亮的ShowGirl，而各种华丽的Cosplay也是必不可少的。相信有些童鞋去了，目的么，除了去看妹纸还能干？，现在阿宅开始放送福利了。





完美的ShowGirl全是胸器



阿宅认为全展会最萌的妹纸



这个视角很微妙，看来对面那个猥琐男也察觉到了



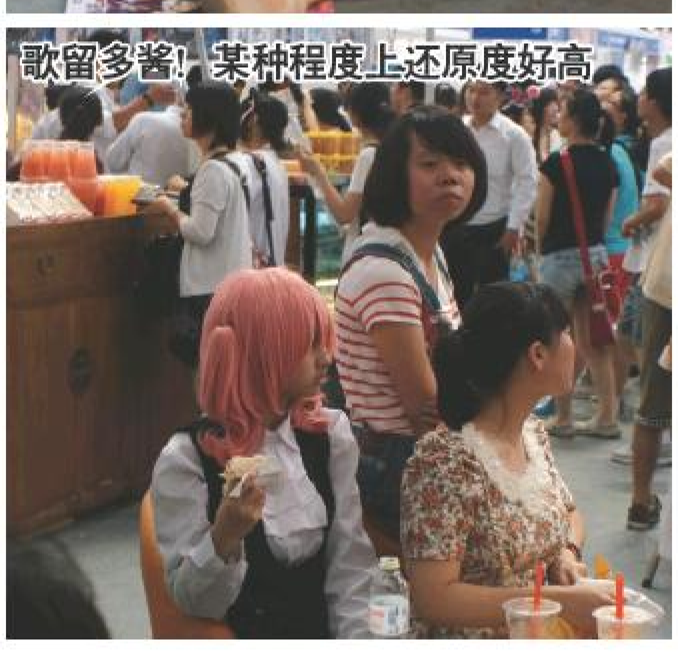




妹纸们逛累了



Yui酱！mio酱！



歌留多酱！某种程度上还原度好高



佩恩：阿飞你……



PPS展台惊险李飞、艾斯！

道具

展会的周边市场以各种道具为主，生意好得已经不能用“火爆”来形容了，各个摊位前面都挤满了人。


各种兽耳,扮萌必备


阿宅最喜欢的糟糕抱枕


这个，好多管制刀具……

手办

随着ALTER、奸笑社、万代等日本著名手办模型厂商在中国开设官方商店从而进入中国市场，国内各种动漫展会上出现原版手办模型展示的机会真的是越来越多了。在CCG EXPO 2012上各家厂商自然也都把旗下热门的作品带到了展会现场进行展示，看得阿宅心痒痒啊！真想全部抱回家，无奈钱包君战斗力不足。


士朗……咕……


吾王霸气


Miku最喜欢最喜欢最喜欢了!


12妹V5! （巴纳吉：雅蠛蝶！）


传说中上千RMB的圆神手办!（钱包君：……）


基友英雄传




各种帅气的高达模型

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

8月

相见时难别亦难
一别西风又一年
明朝散发弄扁舟

载将离恨过江南
在河之洲
月上柳梢头

独上兰舟
问君能有几多愁
却道天凉好个秋
靠~这是什么诗

青青河畔草
二月春风似剪刀
花落知多少
今日少年明日老
空山新雨后
自挂东南枝
亲朋无一字
自挂东南枝
人生在世不称意
不如自挂东南枝
举杯邀明月
一枝红杏出墙来

少壮不努力
不如自挂东南枝
去年今日此门中
映日荷花别样红
飞流直下三千尺
人生长恨水长东
本月座右铭：欲求千里目，自挂东南枝。

玩家交流

美：咖啡

爷娘闻女来 举身赴清池
阿姊闻妹来 自挂东南枝
小弟闻姊来 琵琶声停欲语迟

编辑部故事

横眉冷对千夫指 安能辨我是雄雌
亲射虎 看孙郎 一见知君便断肠
置彼周行 一树梨花压海棠

大家好，我是moon！编辑部是一个神奇的地方。原先从杂志上看到的是一个样子，实际亲身经历，看到的又是另外一个样子。我不能打包票说下面写的这些是真实的，但这就是我观察到的。

肥羊记

大肥羊作为领导，可谓尽职尽责，平均每天视察编辑部三次，并对众小编的工作状态提出指导性意见。

大肥羊：“咦，到大菠萝了？快开个门先。”

sam：“拜托，战斗中是不能回城的好吧。”

大肥羊：“我们以前都是开回城打的。”

sam：“这是暗黑三。”

周围顿时传出阵阵窃笑。

曾经作为编辑部文艺骨干份子的大肥羊，枕旁岂能容他人酣睡，于是周末不知从何处搞来了账号，全身心投入到这场全新且未知的战斗之中。通宵奋战，找寻失去的青春；翻墙过海，参阅达人的发帖，终于有所感悟。

这一天，肥羊顶着一对黑眼圈再次杀入编辑部。

大肥羊：“关于大菠萝的打法，我有一些新的发现。”

sam：“哦是么，我已经三天没玩了。”

大肥羊：“……”

大熊记

大笨熊作为总抱死，总是神龙见首不见尾，平均每周失踪一次，每次失踪七天。

moon：“大笨熊呢？”

小I：“你明天也许就能见到他了。”

第二天。

moon：“大笨熊呢？”

小I：“你下周大概就能见到他了。”

两周后，一陌生男子来到编辑部与sky攀谈。

moon：“哈哈，我终于见到大笨熊了！”

小I：“那个人不是大笨熊，你下个月大概就能见到他了。”

其他人

这里用“其他人”不是说他们就不重要，
而是其他人经常打成一片，
血肉模糊，难以分辨。
你快去找到曾经杂志上的照片，
仔细看看，
会发现大叔长得很像很像Sky，
小梅子的侧面和小米的侧面一模一样，
阿宅的着装风格照抄X先生，
而以上所有人，看起来都很像咖啡。
哈秋去享受“做妈妈的幸福”了，
所以我没在编辑部看到她，
想来，她也应该长得和大家很像的。
我有脸盲症这种事情我会到处乱说吗？

我在编辑部的待遇

待遇当然是一流啦。
实习嘛，就是打打酱油。
上班打游戏？没有的事情！
我上班都是很认真的……呃，在思考。
每天早上一到公司就开动脑子，
想今天午饭吃什么呢？
编辑部周围的好吃的太多了。
全家便利、罗森便利、711便利，
赛百味、肯德基、必胜客，
最诱人是门口的黑暗料理摊贩。
每次纠结到最后都要丢骰子决定，
噢，美编洛洛有一个骰子，三面都写着“不吃”
美少女的身材就是这么来的。
总而言之，编辑部的生活真是一段快乐的无忧无虑的日子啊。



这瓶酱油就是我去打来的。中午吃饭添酱油还是加辣椒——骰子决定

东风不与周郎便 惟梦闲人不梦君
遍插茱萸少一人 后宫佳丽三千人
夜深忽梦少年事 铁杵磨成绣花针
大哥，有完没完？

电攻侦探社

探长：X先生

案件一


追随者林登也是被怀疑的对象，但他很快洗脱了嫌疑

一个暗黑公共房间里，有一个野蛮人（男），一个女武僧（女），一个猎魔人（男）和一个女巫（女）。游戏的过程中发生了一起诈骗坑金事件。公共房间中的一个成员欺骗了另一个成员；其他两个成员，一个是目击者，另一个则是诈骗犯的同谋。

现在知道这些信息：

1同谋和目击者的性别不同。

2最能抗的那个玩家和目击者性别不同。

3最脆皮的玩家和被骗者性别不同。

4同谋的坏蛋比受骗者更能抗怪。

5野蛮人是其中最能抗的成员。

6诈骗犯不是最脆皮的成员。

请推理：在四人中，谁是诈骗犯？

案件二

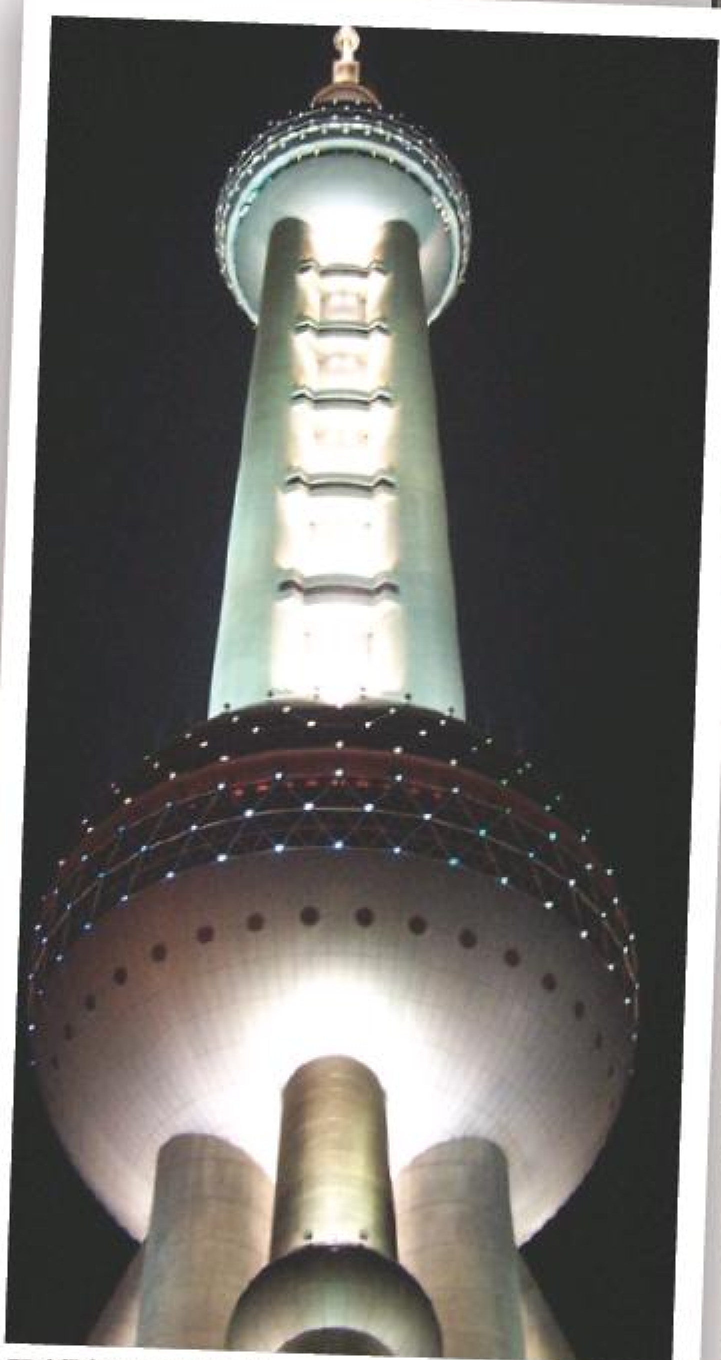

前来面试的人有很多，能打的没几个

CJ的 时候，编辑部招聘临时工。一共有108人前来应聘。DOTA、LOL和暗黑三个游戏中，每个应聘者至少会玩其中的一个，有些人会两个，有些人三个都会。已知会打DOTA的有75人，会LOL的有60人，玩暗黑3的有63人。

进一步统计，有21个人会打DOTA同时也会打LOL；有27个人会打DOTA也会打暗黑；有18个人同时玩LOL和暗黑。可惜的是以上这些双修的玩家里面，没有一个是三修的。也就是上面这些人没有一个是同时玩3款游戏的人。

大熊亲自面试后，只留下了同时玩3个游戏的应聘者，然后让他们分成三组，轮流上岗。问，每个小组有多少人？

案件三


可疑的接头地点

上海警方破解了一封盗版商接头的密信。内容是：“八月第一个晴天的下午三点整，东方明珠顶端交货。”收到信息的警方立刻到东方明珠附近布控。但是让探员A不解的是，东方明珠上下保卫都很严格，还要买张票子才能上去交货，难道来取货和送货的都是观光客？而且只要守住了电梯不就守住了盗版商逃跑的线路了吗？

听说了探员A的不解后，警长笑而不语，让他再好好理解一下密信。

这信息应该怎么理解呢？

案件四


琉璃这个名字不好，送女友真不合适

阿宅说起了他和前任女友分手的凄惨故事。

有一次他女友的生日就要到了。阿宅曾经许诺从国外寄一份礼物给她。可没想到阿宅在国外的时候，住酒店里不小心打破了一个昂贵的琉璃瓶，为了赔偿，他把随身带的钱差不多花光了，也刷爆了信用卡，没有了买礼物的预算。怎么办呢？

突然，阿宅眼前一亮，把服务员叫了进来：“我赔了琉璃器的钱，碎片归我了吧？来，帮我把碎片包装好，放进礼品盒。”说完，他就给女友留言，说给买了一个漂亮的艺术品给当礼物。

第二天，阿宅一早又给女友发消息：“那艺术品易碎，发送的时候忘记了，没有要避震措施，可能会路上损坏，万一毁了，希望你原谅。”

女友回复“谢谢你的礼物，就算碎了也没关系吧。只要是你送的，我就很开心了。”

阿宅以为自己躲过一劫。

可是没几天阿宅收到了女友的消息，女友生气的质问他为什么要把打碎的琉璃瓶寄来当生日礼物？然后两个人就分手了。

问，他女友是怎么知道瓶子原先就是碎裂的呢？



背叛与妥协

作者：奈奈瑟

我有一个疑问，是关于我女朋友的。

说起她，我也不可能提到她的名字，我也不愿意自爆她的昵称，姑且就叫她泥泥吧。

她是我的同学，也不知道我们是从什么时候开始感觉不一样的。但那时候，只要泥泥一走进教室，或者我老远看见她的红裙子，我就感觉仿佛世间万物在眼里就变得光辉灿烂，一切事情就变得更加有趣，更逗人喜爱，更有意思，生活也更加充满欢乐。

不仅她在我附近的时候，有这样的感觉。只要一想到世界上有一个泥泥，就会产生这样的效果。我感觉得出来，当时她也有同样的感觉。

回家看到父母互相不愉快也罢，作业考试不顺利也罢，或者心头起了少年淡淡的忧伤也罢，只要一想到世上还有一个泥泥，我可以看见她，一切烦恼就都烟消云散了。

有次一堂课上，化学老师手里拿着一叠试卷穿过走道，经过泥泥的座位时没有留意，他的试卷拍到她的头发。我心里奇怪，这个老师怎么会这么不小心。他怎么不明白，这里的一切，连全世界的一切，都是为泥泥一个人而存在的。他可以忽视世间万物，但不能怠慢泥泥。因为她就是世界的中心。就是为了她，酒精灯才快乐地燃出篮火，为了她烧杯里的明亮液体才柔顺的流淌到试管，人们为了她才快乐。世上一切东西的运行都是为了她。

嗯，好了，更多细节我就不说了，晒甜蜜不是我的本意。而且后来我们也没多少甜蜜，不知道什么时候起的变化，我们的感觉就不一样了。

早前，她对我来说是神秘而迷人的，因为神秘更加迷人。一开始我们两个都很有耐心和兴趣，乐意对彼此的一切东西追根到底。后来我们成了彻头彻尾的习惯性僵尸。我们成天沉迷简单的东西，懒惰无比。早前，我们兴致勃勃地想了解彼此更多。后来呢，两人在一起的事情都是刻意安排的，直接而省力。早前，我们一起接触大自然，回忆各自的历史，在我们的生活里，读书思考分享都是重要的。后来，没有什么可以分享的了，重要的是避免无聊和维持生活的套路。

要是有人问我，为什么我们还要在一起，我可答不上来。因为我俩并没有什么出众的地方。我们充满活力，身材好，衣服干干净净，没有什么纠结的矛盾。但这些都不能成为我的在一起理由，这一层我自己也明白。但我们为什么要分开？好像也没有明显的原因。

我想压垮骆驼的最后一根稻草是我同学的这句话：“你们都可能遇见更好的。”我的几个哥们都建议我和泥泥不要再在一起。

世上这种事情是很普遍的，在一起，然后没感觉，然后分开。大家都这么干。我起初做过反抗，但十分困难啊，因为凡是我凭借自己的内心认为是好的，别人却认为是不值得的；反之，我凭借自己的信念认为是坏的，别人却认为是好的。最后我屈服了，不再坚持自己，而相信别人。刚开头这样的自我否定很不愉快，但这种不愉快没有持续多久。

就在这时我开始打游戏，而且越来越离不开游戏。我之所以离不开游戏，不仅仅因为游戏有趣好玩，更因为游戏能使我忘记身受的一切痛苦，暂时解脱烦闷，增强自尊心。这样的精神状态不玩游戏是无法维持的。我羞耻难当，不玩游戏就觉得意气消沉。但在我的内心，在我内心的深处，我知道我的行为很卑鄙、恶劣、残酷，一回想到这事，我就觉得没权利睁眼看着别人，也不像原来那样，觉得自己是一个好人。

我究竟该怎么办呢？

X：情感问题要比游戏攻略难多了呀，不好说，不好说。

旅程

作者：啪嗒吧啦_赵

一

“龙卷飓风！”“螺旋烈风！”“螺旋烈风！”OK，搞定。“洪水卡片LV5，也就一般吧。”看着BOSS在我面前轰然倒地，我拾取了掉落的战利品。

那时的我，高一，沉浸在一款叫做《飞飞》的网游中无法自拔。

当时号称是“国内第一款可以飞的游戏”，网X代理，感觉还不错。

这个游戏我坚持着玩了一年多。

直到遇见它。

《魔兽世界》

我知道它的时候是2005年，那时候我玩飞飞已经玩了一年多了。

我的理念一直是，在我专心玩一个游戏的时候，其他的都是浮云。

所以当时就并没怎么理会。

一次和同学在网吧happy，他看着我的人物从超高的地方取消飞行器，然后做自由落体运动平安落地后，脸上写满了鄙夷。

“太假了吧，这都不掉血，换成我们这早就死了几个来回了。”他摇了摇头。

“你懂什么！你那什么破游戏啊？”我鄙视的看了他一眼。“魔兽世界！”他扬起下巴。

我探头过去看了一眼，“切，什么烂画面！”继续我的飞行旅程。

这就是我对魔兽的第一印象。

二

双唇难敌四嘴，众人唾沫淹死鬼。

架不住周围的同学都在谈论魔兽世界，身边的好友也绘声绘色的向我描述魔兽世界的好玩之处，看他们得意的样子说的我心痒痒的。

“磊子，有没有不要的魔兽号，给我一个。”我问好友磊子。

“他们有个60术士不要了，给你拿去玩吧。”磊子说完，将账号密码写在纸条上给

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我了递给了我。

术士？方士？玩道术的？晚上去看看好了。将纸条放进口袋里继续上课。

放学去网吧，登入了磊子给的术士，一个矮矮的侏儒，带着一个小鬼，站在城门口发呆。

什么都不会，只有在城镇里乱转，看着有个专业技能是裁缝，就看着原料配方弄了些布，做了一个白披风穿在身上，把身上紫色的卖给了NPC，洋洋得意。

逛了一会，发现有人密我，说让我帮忙拉人，我说我不会，那人说点那个图标，我点了以后出现了一道门和一个进度条，我俩以为进度条没有了被拉的人就会过来，就一直在等，知道进度条消失了才发现原来要几个人一起来点，两个人一起哦哦哦了起来。

原来都是菜鸟。

这就是我第一次接触魔兽世界。

三

别人的号玩了一阵后，就去买了一张CDKEY，注册了一个属于自己的账号，因为当时家那面是网通线，就选择了二区，因为爱好和平，所以选了PVE服务器（现在想起来这个汗啊），职业嘛，就选了一个德鲁伊。

因为当时片头动画的那个暗夜女德深深的震撼了我，跑着跑着可以变成一个豹子，帅！

就这样，第一个属于自己的人物角色诞生了。

那时候主城里都会有公会招人，我也就跟风加入了一个公会，名字现在早已忘却，但是记得当时公会里很是热闹，大家没事的时候都会在一起聊天，气氛很是不错。

10多级的时候，在黑海岸杀老虎，公会里有个小猎人问有没有人想要去死亡矿井，我问那是什么，他说是副本，我就报名参加，他说希望有大号可以帮忙，这时公会里一个60的法师加入了队伍。这就是我的第一个魔兽里的朋友，丫头。

四

终于有一天。号丢了，角色没了，朋友没了，决定放弃这个游戏。

伤了心了。

好友强来找我，让我猜硬币，背面朝上的话就要我和他继续奋战，否则一切由我决定。

硬币抛弃，旋转，落下。

牡丹。

他笑了，收回了硬币。

那一年，枫林如火，秋兰飘香。

我仿佛听到了仓央嘉措的诗：

“第一最好不相见，如此便可不相恋；第二最好不相知，如此便可不想思”

我也笑了，我知道，我的魔兽旅程开始了。

X：人人都有着第一次。人人都会有最后一次。另外硬币的背面不是菊花吗？

庇护之地的吟游诗人

作者：木木

碧蓝怒火

天堂之刃
碧蓝怒火
赐予今天的猛士
扫荡群魔
剑锋所指
斩向地狱的大门
他的名字
不应被遗忘
他的事迹
应该被传唱
他，衣卒尔
最虔诚的天使
——他不曾有过怜悯，因为他不会迷惘

破碎之刃
丑陋之躯
作践昔日的英雄
毫无目的
爬行游荡
等待死亡的解脱
他的背叛
不应被记起
他的名字
必须被遗忘
他，衣卒尔
最卑微的灵魂
——他不曾有过绝望，因为他不知希望

原罪战争

天堂与地狱
战了千年
末日业火
席卷人间
被祝福的勇士们
手执圣器
一次又一次
向着恶魔
发起挑战

光明与黑暗
战了千年
恐惧之影
肆虐人间
天堂给予的光明
照亮人间的暗
就像烛光
给瑟瑟发抖的人类以温暖
然而，窗外
夜更浓了
是因为隐去了月色？
还是这烛火太过妖艳？

何为光？
是救赎，还是施舍？
何为暗？
是屠杀，还是征服？
人类还未找出答案
原罪之战
就不会停歇

赫拉迪姆的意志

蓝色灵骸
铲断了憎恨毒瘤
金色记忆
粉碎了毁灭阴影
红色梦魇
埋葬了恐惧之源
然而
这一切还远未终结
始于背叛
三魔王降临人间
地狱浪潮
倾泻着噩梦与鲜血
一场阴谋
正悄悄浮出水面
灵魂之石
倒映着恶魔的笑脸

然而
无论多少次
赫拉迪姆的意志
就会如同亘古不死的恶魔
代代相传
永存不灭

崔斯特瑞姆的英雄

谁是崔斯特瑞姆的英雄？
是赫拉迪姆的法师们吗
那些最虔诚的法师
天使在人间的代行者？
不，
和平了太久
人们已经快忘掉那些传说了。

谁是崔斯特瑞姆的英雄？
是李奥瑞克王吗
那位强大的骑士
不可一世的东方领主？
不，
心智被黑暗侵蚀的王
已加入天灾军团投身锤子帮了。

谁是崔斯特瑞姆的英雄？
是独自离去的冒险家吗
那位杀死了迪阿波罗
用身体封印魔王的勇者？
对，
他才是真正的英雄
所有人都赞美他
用一整夜的狂欢来送别他
即便下一刻就被地狱吞噬
众人的心中也会是幸福的吧！

X：诗人，我们不拘一格收文章，恩。

投稿信箱：
mrx@wanmmo.com
交流Q群：
160118514（暗号：文艺青年）

英雄，饶命啊！哥也要自挂东南枝了！

欲得周郎顾 从此君王不早朝
春眠不觉晓 从此君王不早朝
无端嫁得金龟婿 从此君王不早朝
轻拢慢捻抹复挑 从此君王不早朝

达人回帖

长亭外 古道边 一行白鹭上青天
争渡争渡 惊起一滩鸥鹭
道路阻且长 不如高卧且加餐
人生不相见 不如高卧且加餐

编：X先生 小I　本次达人回帖特别邀请编辑部人气编辑小I客串，精彩内容不可错过。

提问：上铺灵异事件多还是下铺灵异事件多？

Isama：下铺！绝对下铺！



无数先例告诉我们：下铺会悲剧

证据1：每个朝阳刺眼的凌晨，本sama下床的时候，拖鞋总是跑到下铺那位的脚上去了……多灵异啊！

证据2：有首歌叫《我上铺的兄弟》，为什么不是“我‘下铺’的兄弟”呢？这就说明下铺事多呀！

证据3：Isama从未睡过下铺。

提问：宿舍里有个师弟做事情老是很大的声音，我在一旁做作业打游戏的时候他就在一旁看电影看得很大声，跟他说了也不改，我跟他关系还是挺好的，我就想发火骂他好不好？

Isama：为什么要这么极端呢？有些时候，一点小技巧就可以化解友情危机。比如：一副耳麦+一个微笑。

提问：我是一个游戏初级玩家，听说LOL很火，可是这究竟是玩什么的？

Isama：简单地说，就是找三到五个帮手，组队打群架。这个游戏的教育意义在于：个人英雄离不开团队合作。

提问：暑假去哪里玩？

Isama：夏天嘛，当然是玩水最爽咯！有条件的孩子尽量往海边走。其次，就是山水之地。所谓“冬泡温泉夏漂流”，如今能漂流的地方也有不少呢，无论是原生态的竹筏漂流，或者是刺激些的皮筏艇漂流，都各具特色噢！若是不出远门的话，就去游泳池吧！不论去哪儿，防暑降温最重要。

Isama友情提醒：夏季出门必备：防晒霜、墨镜、《电攻》……

提问：开学就要住宿了，该准备些什么好呢？

Isama：除了宿舍用品外，最需要准备的就是心态了。相信每个第一次住校的同学，都会有不同程度的期待、紧张。其实宿舍生活没有那么可怕的，以一颗平常心去面对新室友，只要不要做出影响他人的举止，就可以继续做自己啦！

提问：在海外怎么买到电攻？有电子版的吗？

抢答问题的X先生：淘宝找发海外货的老板呗，肯塞钱一定会有人为你干的。电子版在读越天下和龙源期刊等大型电子发行站都有。

提问：我已经连续两个月没买到电攻了。门口的杂志点不卖了，跑了两个亭子又卖光了。

抢答的X先生：掐准时间，一般杂志是每月5日左右上市。不放心就邮购一下，淘宝店shop33860899.taobao.com

提问：lol中，蛇女、火人，买哪个？高端局

Isama：什么？这年头还有人在这两个选项中纠结？高端局的话……除了蛇女还有别的选项吗？我一双大毒牙抓死你！



蛇女代表着美丽而危险



提问：我想知道怎么才能成为一个优秀的职业玩家。

X先生：亲，这说来就话长了。首先要看你是怎么定义职业玩家。最近人皇Sky（就是打魔兽的那个）出了一本书，叫做《当李晓峰成为sky》。推荐你去看一下这本自传，应该可以对“职业玩家”有更多的了解。

提问：为什么dota里的熊战士被叫做“拍拍熊”？我觉得应该叫挠挠熊。

不肯走的X先生：如果感到快乐你就拍拍手；如果感到幸福你就跺跺脚——这就是它的技能。

提问：有什么科技和奇幻大战的游戏吗？就是那种科学部队打魔法技能的最好。最好是即时战略。

X先生：国家崛起：崛起传奇。

提问：魔兽3兽族除了地图中的生命之泉和巫毒商店的药，还有什么单位可以让自己或别的单位回血？

X先生：升级灵魂归宿里面的巫医大师级训练，获得巫医治疗棒技能，英雄小Y（暗影猎手）的治疗波技能，猎头人的被动快速回血，中立商店购买的群疗卷轴，中立佣兵购买的绿皮牧师。

提问：我听说《刺客信条3》要出中文版，然后又辟谣说不出，然后又说要出，是不是真的啊？如果出，我一定去买正版。

X先生：这种事情……没有实物拿到手里之前，是很难讲清楚的。官方出中文版当然要考虑收益回报的问题。参考这次《暗黑3》的中文正版销售成绩，说明中文市场的正版购买力还是有一点的。我们也希望以后游戏大作能都有中文版。

提问：新人玩DOTA求救。我的魔兽版本是1.20。我上网搜有人说要下载一个版本转换器，有人说要下载一个补丁，还有人说下载对战平台，请问我需要怎么搞？

X先生：下载一个对战平台吧，一般好的平台会自动帮你调节游戏版本，还会给你下游戏地图。刚接触DOTA可以先下载一个AI地图打电脑练练手。当然，如果有G友让你坑就不需要了。

编：Samtown 美：grass

质量效应 天启

作者：德鲁·卡宾森（Drew Karpyshyn）《纽约时报》畅销书作家，科幻、奇幻作家，游戏设计师。代表作有《德博之门Ⅱ·巴尔的王座》《无冬之夜》《星球大战·旧共和国武士》《质量效应》等。

人类崛起，争霸群星！

公元2148年，人类在火星上发现了外星文明地下遗址。

公元2149年，人类在冥王星轨道上发现质量效应中继站，实现第一次恒星际航行。

公元2157年，人类首次与外星文明接触，在短暂而血腥的交火之后，双方缔和。人类成为银河"神堡理事会"内最年轻的文明种族，将自己的种群散布在漫天的繁星之间。

在许多方面，人类和小孩子没有区别：天真，并且得到很好的保护。他们还不明白，在美丽而又冰冷的银河中还有许多人类尚未准备好去面对的……

序章

"正在接近大角星。断开超光速驱动核心。"

舰载内部通讯系统中响起舵手的口令，特勤战舰 "新德里号"上，星系联盟海军少将乔恩·格里斯姆——地球及其三个刚开发的恒星际殖民地上最著名的人物——向上方瞥了一眼。他马上明显感觉到舰体质量效应场发动机减速产生的巨大颠簸，"新德里号"也从超光速旅行回到了爱因斯坦宇宙的常规速度。熟悉的红移宇宙景象像鬼魅一样泼洒进小小的舷窗，随着战舰减速渐渐冷却到正常的颜色。格里斯姆痛恨观景舷窗——联盟战舰完全依靠仪器导航，根本不需要任何目视参考。但为了照顾到对星际旅行的古老浪漫想象，所有的战舰在设计时都留下几个小型舷窗和至少一个通常安装在舰桥上的大型舷窗。

联盟一直尽力保持住这些浪漫的理想——这对征兵极为有利。对于仍然留在地球上的人来说，未被探索的广大星际空间仍依然充满神奇。人类穿梭于星际之间的扩张是一部壮丽的冒险史与发现史，神秘的银河系依旧在等待人类揭开面纱。格里斯姆明白，现实比大家的想象要复杂得多。他亲眼看过冰冷的银河有多美丽，既宏阔又让人心生惧意，而且他还知道银河中还有许多人类尚未准备好去面对的未知之处。今早他从"山西"基地接收到的机密传输信息就是最好的证明。在许多方面，人类和小孩子没有区别：天真，并且受到很好的保护。这并不令人吃惊。在人类漫长的历史上，直到最近两个世纪人们才挣脱地球的束缚，前往冰冷的外太空探险。而真正意义上的恒星际旅行——能够前往太阳系之外的目的地——也才是最近十年的事情。事实上连十年都不到。那是在公元2148年，也就是九年之前，一支采掘队从火星地下深处挖出了一个被遗弃很久的外星研究站的遗址。这被证明是人类历史上最伟大发现的先兆，独立改变了人类的一切。在历史上，人类第一次面对无可争议、无可辩驳的证据，证明他们在宇宙中并不孤独。全世界的所有媒体都一拥而上报导此事：这些神秘的外星人是谁？他们现在在哪里？他们现在灭绝了么？他们会回来么？他们对人类过去的进化有何冲击和影响？他们将怎样影响人类的未来？在最初的几个月里，哲学家、科学家还有自封的专家们没完没了地在新闻节目和信息网上激烈讨论这项发现的伟大意义，有时甚至暴力相向。

这项发现深深震撼了地球上每一个宗教的核心，新的信仰系统一夜间如雨后春笋般爆发，他们绝大部分以干涉主义进化论为基本原则，狂热地断言这项发现证明所有的人类历史都被外星力量指导和控制。许多已有宗教则试图将存在外星种族的现实融入到当前的神话系统中去，还有一些信仰根据新发现匆忙开始拼凑、重写自己的历史、纲领与信条。有少数顽固派拒绝承认此项事实，声称火星堡垒的发现是为了长期愚弄民众并欺骗自己的信徒，将他们从正确的道路上误导到错误的道路上去。甚至现在，长达十年之后，许多宗教还是试图把这项发现与自己的信仰捏合起来以自圆其说。

通讯喇叭又噼啪作响，打断了格里斯姆的思绪，将他的注意力从恼人的观景舷窗拉到天花板上的舰载扬声器上。"我们现在可以在大角星上着陆。估计到达时间大约12分钟。"

他们大概花了六个小时从地球来到大角星，这是在太阳恒星系统之外最大的联盟基地。这段旅程中的绝大部分时间里，格里斯姆都蜷在一个数据屏幕前面，查看统计报告，评估人事档案。早在几个月之前，此次行程就被规划为一次公关活动。联盟希望格里斯姆对毕业于大角星士官学校的优等新兵毕业生发表讲话，象征火炬从过去的传奇英雄传到了未来的领导者手中。但是就在他们出发之前的一个小时，来自"山西"基地的信息彻底改变了此次航行的主要目的。

过去的十年就像光辉的梦景一样，是人类历史上的黄金年代，而他现在准备用严酷的现实击碎美好的梦景。新德里号即将到达目的地，他将离开自己的私人舱室，也离开自己的平静与孤独。他把人事档案从自己的数据终端传到一张微型光盘上，放到联盟军制服上衣口袋里。接着他退出系统，有些僵硬地从座椅中站起来。他的舱室又小又狭窄，所使用的数据工作站也远远谈不上舒适。联盟军舰上的空间都非常有限，私人舱室通常仅为战舰指挥官独家保留。在绝大多数任务中，甚至连受邀贵宾也不得不和船员一起起居，分享小小的公共睡舱。但是格里斯姆是活着的传奇，可以为他例外。这一次去大角星的短期行程，就是船长慷慨地向格里斯姆提供了自己的私人舱室。

格里斯姆伸展开自己的身子，抻开缩得紧紧的颈部与肩部。少将左右晃动自己的脑袋，直到颈椎骨传来令人满意的嘎吱声。他在镜子里快速检查了一下自己的制服——成名的负累之一就是要时刻保持良好的仪表——然后出门，甩上门，大步流星地走向舰桥。在格里斯姆经过时，许多船员都停下手里的事情立正向他敬礼。他礼貌性地回以敬礼，几乎感觉不到自己在做什么。他成为人类的英雄已有八年时间，早就养成面对他人致敬与崇拜的姿势时下意识回应的能力。格里斯姆的思绪又回到火星上的外星堡垒，它的发现对人类造成了全面性的冲击扇，由此来看，"山西"基地传来的令人不安的报告便显得不那么使人吃惊了。

发现人类在宇宙中并不孤独这一事实所冲击的绝不仅仅是地球上的宗教，人类的政治生态也同样受到波及。宗教陷入了分裂主义混乱，成为极端主义者的孤立组织，而在政治上，这项发现将人类紧紧地团结在了一起。上世纪以来缓慢但稳定发展的泛地球文化认同突然之间快速达到顶点，并最终将人类的居民团结到一起。短短一年之内，人类的联盟宪章——史上第一个无所不包的全球联盟——就由地球上最大的十八个国家——现在是"州国"——起草并且通过了。在有记载的历史上，人类居民第一次将自己视为一个单独的集体：人类，对抗外星人的人类。联盟军部——专注于保护并防卫地球及其居民免遭非人类威胁的军事力量——也迅速成立。地球上几乎所有军事组织的资源、士兵与军官都抽调进来。然而，有些人坚持认为，地球上各种不同的政府组织突然统一成一个政治实体的脚步稍微快了一点，也太实用主义了一点。信息网上充斥着火星堡垒其实在公布之前很久就被发现的理论，认为采矿队发现堡垒的报告只不过是一个被掩藏很久的故事而已。他们声言联盟的成立只不过是一长串复杂的国际密约和密室交易的最后一步，数十年来一直在偷偷进行。大众的观点一般无视这些妄想狂的阴谋理论。大多数人都从理想的信念去看待这项发现，认为它成为了催化剂，激励了全世界的政府和人民，人类因此大踏步地前进到了一个新的勇敢年代，这里人们互相协作，互相尊重。

而格里斯姆却疲惫不堪，无力将自己沉浸

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在美好的幻想当中。私下而言，他总是忍不住怀疑那些政客是否像他们在公众面前吹嘘的那样真的知道那么多。甚至现在他也怀疑无人通讯机所搭载的“山西”基地求救信号是否是一次突袭，或者，他们是否在联盟成立之前就已经预测到类似事件的发生？接近舰桥的时候，他把这些外星研究站和肮脏的阴谋论都从脑子里清了出去。作为一个实干家，发现堡垒幕后的细节和联盟的成立实际上不关他事。联盟发誓要在星海之中保护人类，防御自身，包括格里斯姆在内，每个人都要扮演好自己的角色。

艾森霍恩——新德里号的船长——正通过安装舰首的大型观景舷窗向外凝望。窗外的奇观让他激动得有些颤抖。随着新德里号逐渐靠近，窗外巨大的大角星空间站看上去越来越宏伟。联盟舰队——几乎有两百艘战舰，从只有二十个人的驱逐舰到成员多达数百人的战列舰——从各个方向上靠近，像钢铁的海洋一样包围着空间站，笼罩在远处K型红巨星发出的橘黄色光芒中。这颗红巨星名为大角星，空间站正是以这颗巨星的名称命名。战舰反射着恒星发出的耀眼光芒，似乎在真理和胜利的火焰中熊熊燃烧。虽然看过几十次这样壮观的场景，但是每次看到时，艾森霍恩仍会激动不已。这幅奇景总是提醒他，在短短的时间里他们已经前进了多远的旅程。火星上的发现极大地推动提升了人类，带来焕然一新的感觉，他们在一个目的下团结起来。来自各个领域的顶尖专家在一个光辉的前景目标下集中资源——他们要努力解开藏在外星堡垒深处的技术秘密。

他们几乎马上发现普罗仙人——人类将这个未知的外星种族命名为普罗仙——在技术上比人类要先进一大截。而且，比较普遍的估计是，他们已经消失了五万年，也就是现代人类历史开始之前，他们就已经消失了很长很长时间。但普罗仙人建造自己空间站的材料与地球上任何自然存在的物质都不相同，即使五万年的漫长时光也几乎没有对其内部价值连城的珍宝有什么损害。最重要的是普罗仙人留下的数据文件！几百万TB的知识依旧可以读取，只不过使用了一种人类不熟悉的奇怪语言。破解这些数据文件的内容成为每一个地球上科学家梦寐以求的目标。他们几个月内几乎没有停歇地研究外星语言，最终破解了普罗仙语，令一切都尘埃落定。这结果极大地兴奋了那些持阴谋观点的理论家们。他们说要从堡垒中获取任何有用的信息至少需要几年的时间，而不是几个月。但很快再也没有人理睬他们的反对声。壮观的科学大跃进浪潮把他们远远甩在后边了。

短短一年之内，地球的居民开始向太阳系内迅速扩张。由于能够方便地从行星、卫星、小行星获取资源，殖民地开始在椭圆轨道空间站上建立起来。大规模的土地改造项目开始在地球自己的卫星上展开，毫无生机的月亮上建起了宜居的环境。还是有人坚持声称人类的黄金时代只不过是数十年前就开始精心打造的灾难阴谋的起始阶段，而艾森霍恩和绝大多数人一样对这种陈词滥调不理不睬。

“军官准备就绪！”一名船员大声喊道。

在艾森霍恩转过身之前，舰桥上军官立正敬礼的声音已经告诉他谁先他一步到来。乔恩?格里斯姆少将是那种值得尊敬的人。他总是认真而严厉，不怒自威。他的身边好像有一种引力场，只要一出现气氛就立即不一样。

“我很奇怪你在这里，”艾森霍恩压低声音，转回身去看着舰首观景舷窗外面的景色。格里斯姆穿过舰桥，来到艾森霍恩身后站着。他们相识已经有二十年，从加入美国海军陆战队新兵基本训练的时候就已经认识了，那时候联盟甚至还没有成立，“你不就是总说观景舷窗是联盟战舰战术弱点的那个人么？”艾森霍恩又说。

“只不过是为了船员的士气而做我应该做的事情。”格里斯姆回敬道，“他们觉得如果我来到这儿面对船员还有你渴望而迷茫的眼睛，可以为联盟的荣誉有所贡献。”

“成熟就是阐明自己的观点而不树新敌的艺术。”艾森霍恩劝诫道，“伊萨克·牛顿勋爵说的。”

“我没有任何敌人。”格里斯姆喃咕道，“我他妈的是个英雄，记得么？”

艾森霍恩一直把格里斯姆当成朋友看待，但这并不能改变格里斯姆很难打交道、很难让人喜欢这一事实。这位海军少将一直给人以标准的职业联盟军官形象：聪慧、坚定、威严。在工作上，无论他在哪里，身边总是有一股向目标坚定进发、信念毫不动摇的气场，能树立起绝对的权威，也激起他部队的忠诚与奉献精神。但在个人生活中，他总是显得阴郁深沉。后来，他被公众视为代表整个联盟的标志性人物，事情就变得更糟糕了。多年以来聚光灯下的生活似乎已经将他严厉的实用主义变成了愤世嫉俗的悲观主义。艾森霍恩本来以为他会在旅行途中发发牢骚——少将从来不热衷于这种抛头露面的公共演出活动——但是这次格里斯姆的情绪即使对他而言也算格外阴沉，船长怀疑是不是有什么其他事情发生。

“你来这儿不是对毕业班发表讲话的么？”艾森霍恩压低声音问道。

“需要知道的人才能知道，”格里斯姆简短回答道，音量也仅以船长能听到为准，“而你并不需要知道。”他马上又加了一句，“而且你也不想知道。”

两名军官一起沉默了一小会儿，都把视线投向了舷窗，注视着空间站越来越近。

“不承认不行，”艾森霍恩说道，希望能驱散另一个人的冷幽默，“看见大角星空间站被整个联盟舰队所环绕……真是壮美。”

“一旦分散到数十个恒星系统当中去，舰队就不壮观了，”格里斯姆回道，“我们的人太少，而银河系太他妈的大了。”

艾森霍恩不得不承认，格里斯姆也许比其他人知道得更多一些。

普罗仙人的技术将人类社会像投石机一样一下扔到了几百年之后，人类终于可以征服太阳系。但是要超越自己的太阳向更广阔的空间进军，还需要更加伟大的发现。2149年，一支探险队在探索人类认识疆界的边缘时发现卡戎，也就是原来认为环绕冥王星运行的卫星，其实根本不是一颗卫星。它实际上是普罗仙人秘密技术的巨大碎块——质量效应中转跃迁站。它在寒冷的宇宙深处漂浮了数十万年，身上的冰块和尘屑已经包裹了几百公里厚。地球上的专家对此项发现并非毫无心理准备：质量效应中继站的存在以及用途早在火星堡垒的数据文档中有所体现。简单地说，质量效应中继站组成了互相连接的星空之门的网络，战舰可以从一个中继站转移到另外一个中继站，只要一瞬间就可以跨越数千光年的距离。建立质量效应中继站的底层理论和技术虽然超出了地球上最顶尖专家的能力范围，但即使他们不能够自己建造一个，但重新激活这个偶然间发现的神秘中继站并不困难。这是一扇可以通往整个银河系的门——当然也可能将穿越这扇门的人直接带到燃烧的恒星或者黑洞的中心。通过质量效应中继站送出的探测器立即失去了联系——考虑到它们现在数千光年之外，这倒也在预料之中。最终，唯一真正知道那边发生了什么事情的办法是送人过去，不管那边是怎样的危险和挑战，这些人都要勇于面对无尽的未知。联盟精选了一群勇敢的男女：他们是士兵，愿意在发现和探索的征途中做出终极的牺牲。为了领导这些船员，他们选择了一个具有独一无二的人格魅力和富有无可争议的力量的男人，他们知道他在面对未知的逆境之时不会畏缩。这个人叫乔恩·格里斯姆。当他们胜利回到质量效应中继站时，所有人都被欢呼为英雄。但是媒体选择格里斯姆——本次行动庄重严肃的指挥官——作为人类进入无与伦比的新发现与扩张时代的联盟执旗人。

“不管发生了什么，”艾森霍恩说，希望能够将格里斯姆从他阴暗的心态中拉回来，“你都要相信我们有能力面对。你和我都绝不会想到在这短短的时间里我们已经完成了这么多的壮举！”

格里斯姆嘲笑地哼了一声：“要不是普罗仙人，我们什么他妈的壮举也搞不定。”

艾森霍恩摇了摇头。尽管人类是在发现和吸收了普罗仙人的技术之后才拥有了如此多的发展可能性，但正是格里斯姆这样的人的行动，才将可能性转化为现实。

“如果我能看得更远，那是因为我站在巨人的肩膀之上，”艾森霍恩回敬道，“伊萨克?牛顿勋爵还这样说过。”

“为啥总是对牛顿这么着迷？他是你亲戚还是什么人？”

“事实上，我的父亲研究过我们家族的基因链，发现……”

“我没兴趣听。”格里斯姆咆哮道，打断了他的话。

他们几乎已经到站了。大角星空间站的身影完全占据了舷窗，空间站外壳闪着光，圆形的着陆泊位近在眼前。

“我要走了，”格里斯姆轻松地叹了口气，“他们多半希望看见战舰一着陆我就从门道中走出来。”

“对那些新兵随和一些，”艾森霍恩半开玩笑地建议道，“他们只比孩子稍微大一点而已。”

“我来这里不是为了与一大群孩子会面，”格里斯姆答道，“我来到这里是为了寻找士兵。”

一下战舰，格里斯姆的第一件事就是要了个私人舱室。根据日程安排，他要在下午两点钟向毕业班发表讲话。在这之前还有四个小时，他打算与其中一些新兵进行私人会谈。

大角星的军官们没有料到他提出了这个要求，但还是竭尽所能为他安排好一个房间。这个小房间里有一张桌子，一台电脑和一把椅子。格里斯姆坐在桌子后面，最后一遍从屏幕上审阅他们的个人档案。争取进入大角星N7培训项目的竞争非常激烈，空间站上的每个人都是从联盟所能找到的最好的年轻小伙子和姑娘中精挑细选出来的，然而格里斯姆名单上的少数名字依旧与众不同，即使在这群精英当中他们仍然鹤立鸡群。门那边传来了敲门声——很快的两下，坚定的叩击。

"进来。"少将喊道。

舱门滑开，格里斯姆名单上的第一个人，大卫?爱德华?安德森少尉走了进来。只要看看简历，就可以知道为什么他刚刚受完训练就已被授衔成为下级军官。格里斯姆的名单是按照姓氏字母排序的，但是按照安德森在学校的分数以及教官的评价，他的名字无论如何都应该被排在第一位。少尉个子很高，根据档案记录，他有一米九出头，今年二十岁，骨架宽大，宽阔的胸背和肩膀仍有发展空间。他的肤色是棕黑色，一头黑发根据联盟的规定剪得很短，外表看起来就像二十二世纪晚期多元文化社会绝大多数市民一样，综合了许多不同种族的特点。格里斯姆猜测他的主要血统来自非洲，但还是能看见明显的中欧和原生美洲居民祖先的样貌。安德森走到桌前，立正站好，向少将行了一个标准的军礼。

"稍息，少尉。"格里斯姆命令道，又是下意识地还了一个军礼。

小伙子服从命令，放松身姿，双臂在身后交叉。

"长官？"他问道，"我可以发言吗？"虽然他只是一个下级军官，然而在面对少将讲话时依旧充满自信，声音中听不出半点犹豫。

格里斯姆板着脸，同意他继续往下说。档案显示安德森在伦敦出生并长大，但是他几乎没有什么可以听出来的地方口音。他的普通话很可能是多元文化熏陶的产物：电子学校，信息网，还有环球娱乐媒体和音乐轰炸的结果。

"我只是想说，非常荣幸能和你有私人见面的机会，将军。"小伙子告诉他。他不是冲动的人，也不是马屁精。格里斯姆对此极为赞赏，安德森只不过说出了一个事实而已，"我记得看到卡戎远征过后你回来时的电视新闻，我才十二岁。就是那个时候我决定要加入联盟。"

"你是在让我感觉到自己很苍老么，小伙子？"

安德森微微一笑，以为这是一个笑话。但是他看到格里斯姆的目光之后，笑容消失了。

"不，长官。"他回答道，声音依旧自信而坚定，"我只是说你对我们所有的人都是很大的激励。"

他本来指望少尉会有些不知所措的结巴或者是挤出两句道歉的话，但是安德森可没有这么容易被吓唬住。格里斯姆在他的档案里快速加上了这么一条。

"我看到文件说你已经结婚了，少尉。"

"是的，长官，她是一个平民，住在地球上。"

"我也和一个平民结婚了，"格里斯姆告诉他，"我们有个女儿，不过有十二年没有见面了。"

安德森没有料到他会向自己披露如此私人化的内容，那一刻竟有些不知所措："我……对不起，长官。"

"在军中服役的同时维持婚姻简直就是噩梦。"格里斯姆警告他说："你有没有想过，当你执行六个月的航程的时候，还要时刻担心在地球上的妻子是件多么困难的事情？"

"可能会让服役更加轻松，长官。"安德森回答道，"你知道回到家有人等你，这种感觉对我来说很不错。"

在这个年轻人的声音中听不到任何愤怒的成分，但是很明显他在面对一名少将之时也不会有任何腼腆。格里斯姆点了点头，在他的档案中又做了另外一个标记。

"你知道我为什么要安排这个会面么，少尉？"他问道。

安德森仔细考虑了一下，只是摇了摇头："不知道，长官。"

"十二天前一支远征舰队离开了我们的'山西'基地。他们经由'山西'的质量效应中继站去往一块未知的空间：两艘货运飞船与三艘护卫舰。

"他们在那里与一个外星种族发生了接触。我们认为对方应该是巡逻舰队，但我们这边只回来了一艘护卫舰。"

格里斯姆在这个小伙子的身上扔了一个重磅炸弹，但是安德森的表情几乎没有什么改变。他唯一的反应只是睁大了双眼。

"普罗仙人么？"他问道，直逼事件的核心。

"我们认为不是，"格里斯姆告诉他，"从技术上看，我们和他们基本上在同一水平上。"

"我们怎么能知道这个呢，长官？"

"因为第二天'山西'基地派出去的战舰把那支巡逻舰队全部消灭了。"

安德森喘了口气，深深地呼吸以控制自己。格里斯姆没有责备他，截至目前，他对这名少尉控制局势的能力有了很深刻的印象。

"还有什么关于这个外星种族的消息？"

这小孩儿真聪明。他的思维速度飞快，花了一小会儿分析局势之后立即提出相关的问题。

"他们派来了增援部队，"格里斯姆告诉他，"他们占领了'山西'。我们还没有任何其他的详细情报。通讯卫星被击落，我们只获取了只言片语，因为在'山西'陷落之前，有人发射了一架无人战机，送来了情报。"

安德森点了点头表示理解，但并没有再说些什么。格里斯姆非常高兴地看到这个年轻人耐心地给自己留出处理情报的时间。这么多内容的确需要在脑子里好好转转。

"你要送我们上战场了，是么，长官？"

"只有联盟总司令才能作出这样的决定。"格里斯姆说道，"我所能做的只是提出建议而已。这就是我为什么来到这里。"

"恐怕我没有弄清楚你的意思，将军。"

"每一项军事行动只有三个选择，少尉：接敌战斗，撤退，或者投降。"

"面对'山西'，我们绝不能转过身去！我们要战斗！"安德森喊道，"我无意冒犯，长官。"他马上意识到自己在和谁说话，又加了一句。

"事情没有那么简单。"格里斯姆解释道，"这件事情完全史无前例。我们从来没有面对过这样的敌人。我们对他们一无所知。

"如果我们将此事件升级为一场对异星种族的全面战争，我们没法预料会怎么收场。他们能动员的舰队规模有可能是我们的一千倍。我们可能处在一场最终将人类推向灭亡的战争边缘。"格里斯姆停了一下以示强调，让这些话语更有分量，"说实话，你真的认为我们该冒这个风险么，安德森少尉？"

"您需要我的意见吗，长官？"

"联盟总司令在作出决定之前想听一下我的建议。但是在前线打仗的并不是我，少尉。你在N7训练当中是个班长，我想知道一下你的想法。你认为自己的部队已经准备好这场战争了么？"

安德森皱了皱眉，在最终给出自己的答案之前漫长而艰苦地思考。

"长官，我认为我们别无选择，"他仔细选择自己的措辞，"撤退不会是我们的选择。现在外星人已经知道了我们的存在，他们绝不会坐在'山西'无所事事。最终我们不得不战斗或者投降。"

"你难道不认为投降也是一个选择么？"

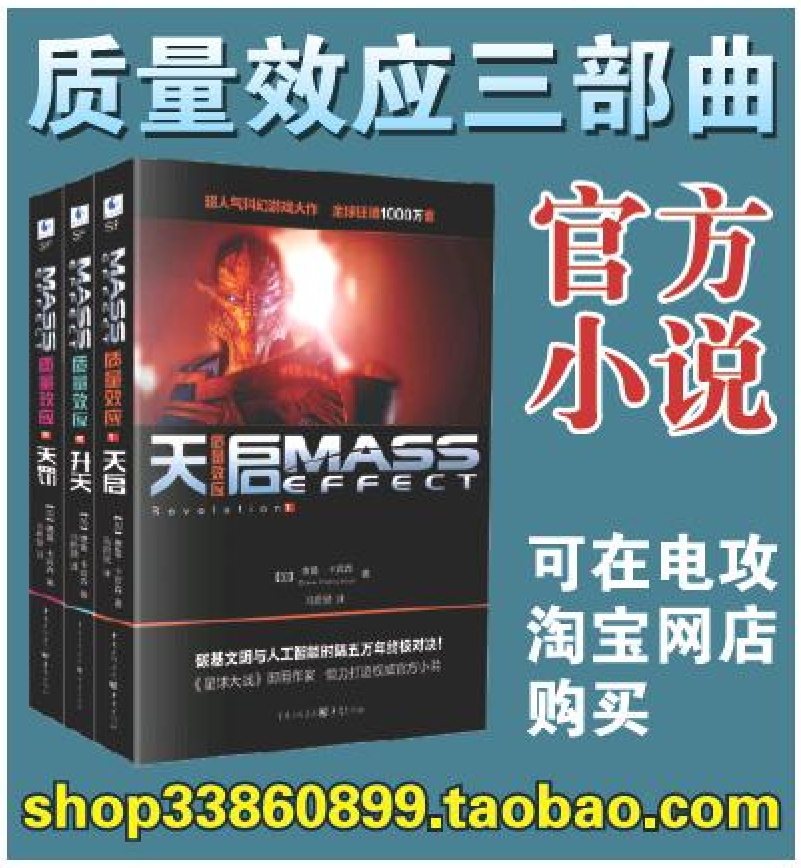
"我不认为人类会为了生存而屈从于外星人的统治，"安德森回答道，"为了自由，值得一战。"

"就算我们输掉这场战争？"格里斯姆施加压力，"这件事情根本不在于你是否愿意牺牲，士兵。我们已经激怒了他们，而这场战争可能会把整个地球都卷进去。想想你的老婆吧。你愿意为了自由而牺牲她的生命么？"

"我不知道，长官。"安德森严肃地回答道，"你愿意将自己的女儿判处终身奴役的刑罚么？"

"这就是我要寻找的答案，"格里斯姆坚定地点了点头，"我们已经拥有了足够多像你这样的士兵，安德森。我认为我们已经为这场战争做好了准备。"

（序章完）

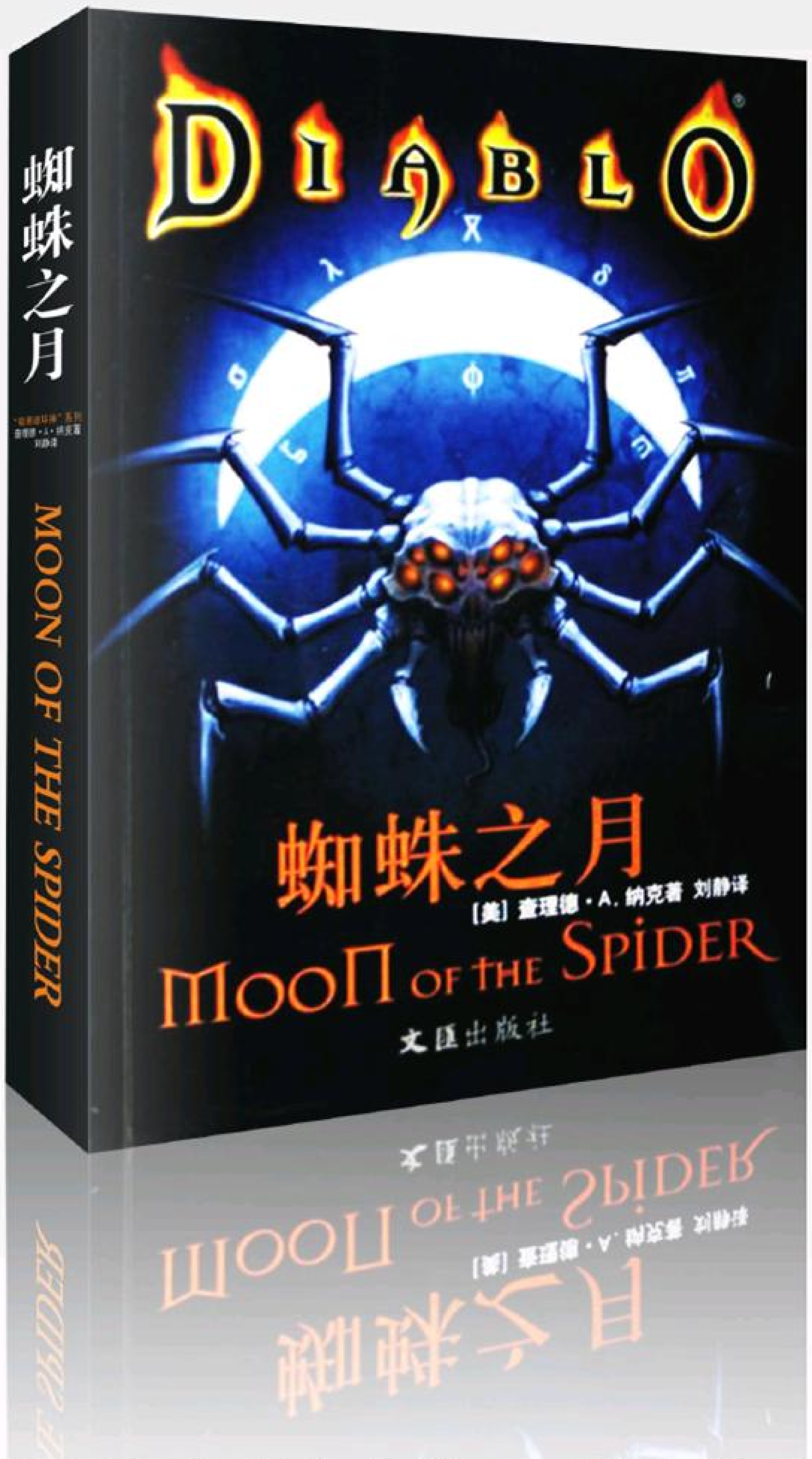


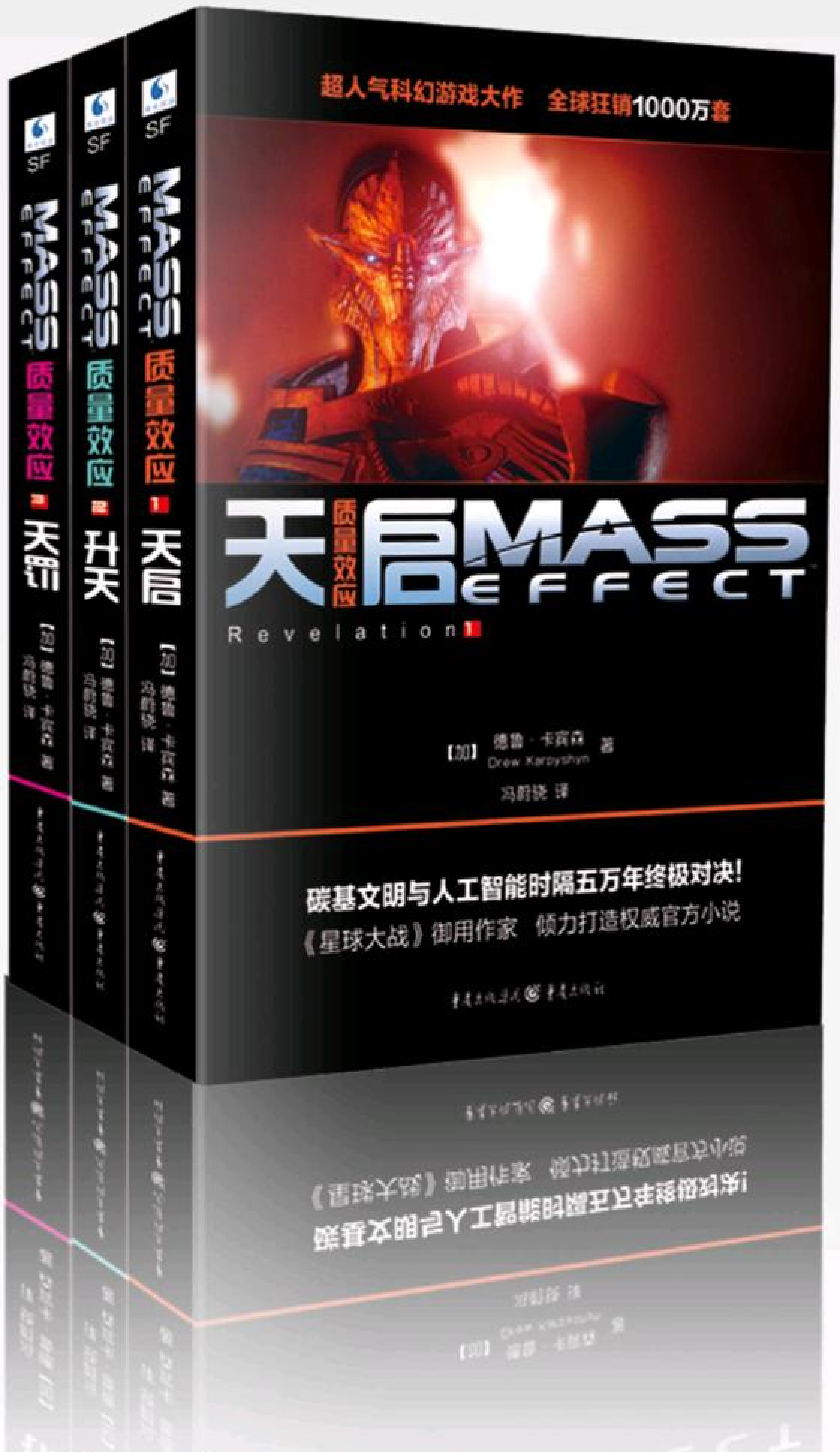


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


电脑乐园游戏情报
2012
手游专题
舌尖上的手机美食
8月号
总第8期
游戏娱乐第一刊
单机・网游・手游・平板・页游・桌游
Personal Computer Game Guide
电脑乐园
游戏情报
九阴真经全球形象代言人
八一专题
上半年军事题材单机
大盘点
网游平台
男人十枪不过瘾!
玩家最期待十大射击网游
新游大腕
神话2
全息3D世界的仙魔大战
网页游戏
小小海贼王
人人都是路飞
九陰真經
次世代3D武侠网游巨作
8月公测
武动全球
FIGHT THE WORLD
与李连杰一起，为武术入奥助威!
首创"无等级 无职业"自由玩法
27项大奖震撼业界
3年蝉联金翎奖最期待网游
公测专属特权礼包: 20120110
进入游戏与"领奖大使"NPC对话兑换奖励!
8月
官方网站: 9yin.woniu.com
Snail蜗牛
盛大游戏
双核运营

电攻7月 倾力推出





暴雪经典官方小说 限量珍藏版

暗黑破坏神 蜘蛛之月

探寻邪恶蛛后巢穴
讲述暗黑3前传的故事
揭开死灵法师的身世之谜

~~定价21元~~ **优惠价**18 元

天启、升天、天罚

质量效应 三部曲小说

超人气科幻游戏大作 《星球大战》御用作家

~~定价72元~~ **优惠价**60 元

网店购买 shop33860899.taobao.com

邮局汇款 去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称。
注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部 邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64850690



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2012年8月刊

游戏情报 Contents 目录

网游平台

3 **专题企划**
男人十枪不过瘾！
玩家最期待十大射击网游

12 **新游大觑**
神话2：全息3D世界的仙魔大战

16 **编辑部本月玩**
EVE：新纪元 新手学院（一）

20 **网游最前沿**
黑金
兰格利萨战纪
笑傲江湖

26 **电玫网游风云榜**

单机平台

28 **新作预告**
兽人必须死2
暗黑血统2
热血无赖
CS全球攻势
变形金刚：塞伯坦的陨落

38 **急速体验**
幽灵行动4未来战士
文明V君权神授
行尸走肉
吸血什么的最讨厌了

52 **迎八一·军事游戏专题**

移动平台

54 **奥运专题**
58 **舌尖上的手机**
60 **女生我最大**
62 **和风物语——最炫东洋风**
64 **电影·游戏——冰川时代：村庄**
65 **嘻哈三国**
66 **人气推荐**
68 **三等马**
70 **平板电脑专题**

网页平台

74 **小小海贼王：人人都是路飞**
76 **永恒星语：组起你的萌系冒险团**
78 **封神无双**
80 **轻游戏**







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明
张贞颖 高加索（实习）
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 欧阳瑛 傅云霞
杂志发行：施凯莲
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。


A&G
中国·广州
ASIA ANIMATION & GAME EXPO
亚洲动漫游戏展
国庆黄金周火爆登场！
华南千万玩家多年翘首以盼
2012 亚洲动漫游戏展
10.1-5
ASIA ANIMATION & GAME EXPO
广州琶洲保利世贸博览馆
www.asiaplay.cn
批准单位：国家文化部
主办单位：中国文化产业促进会
文化部中国对外文化集团
广东省时尚产业协会
承办单位：广州缔一展览
服务热线 4006578001 / 020-32466888
欢迎进入网站
首席合作媒体:
52PK.com 游戏网
WWW.YZZ.CN
支持媒体:
电脑乐园 游戏攻略
新浪官方微博
欢迎进入
腾讯官方微博
欢迎进入



▸编：Samtown ▸美：grass

2012年 男人十枪不过瘾！玩家最期待十大射击网游

第一枪 DUST514 与EVE的互动让人充满期待

游戏类型	第一人称射击
国内运营	未定
官方网站	www.dust514.com
目前状态	欧服BETA测试中



阿汤有话说

这款游戏无疑是目前正回归《EVE新纪元》中的大叔最为期待的FPS网游，没有之一。虽说游戏目前只开放了PS3主机的平台，但由于它与《EVE》密切的互动性，我们完全有理由相信不久之后它就将登陆PC网游的平台。届时我这个CS高手就能进游戏把之前爆我船的海盗们狠劈一顿啦！PS：米玛塔尔人用的射弹类武器会不会是AK47的宇宙升级版啊……

《DUST 514》这款FPS游戏将与CCP游戏公司的另一广受赞誉的旗舰大作《EVE Online》紧密相连并相互影响。两款游戏之间的互动设计，将把EVE宇宙世界的所有玩家带入前所未有的、跨越宇宙太空和星球表面的宏大合作、社交互动体验中。这款游戏的核心游戏世界观设定，是发生在EVE浩瀚宇宙中无数星球上残酷激烈的地面战争。它带给玩家的，将是前所未有的、惊心动魄的、令人肾上腺素狂飙的未来主义风格战争体验。借助当前家用游戏机平台的强大机能，《DUST 514》将巧妙地揉合未来战场中所可能存在的各种元素和可由玩家控制的战略



如果真有载具作战，那就逆天了



游戏很有《光晕》的味道



游戏中包含对于星球占领的即时战略模式

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

部署特性，给予指挥官和地面步兵作战单位即时的、可配置的未来武器装备、模块和战略交通工具，让他们能自如地掌控并影响战争局势。

进入战斗之前，你可以先查看星系图，看看《EVE》里哪2个派系正在交战，这些区域目前在谁的控制范围内等等。而最让人激动的就是派系之间的大战，因为在《DUST 514》中，玩家扮演的其实是《EVE》中各个集团的雇佣兵。两款游戏的经济系统会相互共享，《EVE》中的玩家可以给《Dust 514》中的玩家布置任务，而雇佣兵，顾名思义，就会获得极其丰厚的报酬。但《Dust 514》与《EVE》最大的不同点在于，这是一款更注重动作的第一人称射击游戏，就像《光晕》和《战地》那样。举个例子，在突袭模式下，可以有32名玩家共同作战，游戏中还会加入很多装甲车。虽然在没玩到游戏之前不好多做什么评论，但在试玩中，我们确实看到了许多亮点。其中一个就是行星轰炸。地面上的玩家可以向太空中的某艘战舰呼叫行星轰炸打击，但这并不是AI控制的。在《EVE》中的玩家会收到一条申请报告，而他们会决定是否给予地面上的玩家支援。尽管目前还不知道这是如何运作的，但可以确定的是，两款游戏的玩家可以史无前例地实现跨界互动。



这个角色装备系统和EVE舰船装配如出一辙，是不是还能通用呢？

第二枪 千呼万唤使命召唤出来

游戏类型	第一人称射击
国内运营	腾讯游戏
官方网站	codo.qq.com
目前状态	即将封测

阿汤有话说

对于腾讯而言，整个2012上半年，它就一直在为旗下所有正在运营的热门网游寻找未来继承者，其中也包括用户量最高的《穿越火线》。因为在中国这样一个快餐型的网游市场上，玩家很难保持对一款游戏长期的新鲜感。而对于动视暴雪来说，也在积极的为它的招牌游戏《使命召唤》系列的网游版寻找一个配得上的中国运营商。很显然，它已经将中国网游业排名第二的网易排除在外了（网易方面称，此前也曾与动视暴雪接触过，但对方开价过高，所以未能达成合作。）于是，在今年的7月3日，两个巨人的手终于握在了一起，《使命召唤Online》以高调且惊艳的姿态呈现在了中国玩家眼前。



2012年7月3日晚，腾讯在上海正式宣布，与美国互动娱乐软件发行商动视暴雪结成战略合作伙伴关系，发布《Call of Duty online》（使命召唤online）为中国玩家带来誉满全球、独一无二的全新游戏体验！无与伦比的震撼体验，刺激你肾上腺素的超高游戏品质，它就是一款最值得期待的顶级娱乐产品！游戏是由全球顶尖的最有才华的游戏开发者所创作，其中包括在上海的团队。专为中国玩家打造，秉承《Call of Duty》系列一直以来所保持的先进技术与独特设计理念，将极致的游戏体验带到中国。



当你连续杀敌后，你会获得空中支援的奖励

四大核心内容



多人占领模式开辟了全新的团队作战理念

据了解《使命召唤Online》的核心分为四大部分：剧情模式、养成模式、对战平台和道具收费。前两个部分主要由动视负责拓展，动视将其视为提升玩家水平和用户粘着度，以及确定网络版游戏日后发展方向的探索。首先，游戏将拥有全新的史诗般宏大的世界观，这个世界观的基础就是整个COD《现代战争》的故事线，在这个派系林立而又危机四伏的世界里，动荡不安的格局让百万计的人们生活在恐惧之中。而你就是一个刚刚加入141特战队的新成员——这支由精英战士组成的特种部队担负着保卫全球的重任！没错，我们就是精英中的精英，我们就是141特战队！其次是养成模式，游戏将会针对不同的职业提供不同的装备和技能的升级，比如狙击手、志愿兵、突击队员等，都会有自己的发展走向，玩家可以突破传统FPS网游的界限，想角色扮演一样来培养自己的人物，最终使其成为一名特种部队中的精英。当然这部分内容在游戏平衡性上也会遭到玩家的质疑，游戏还未上线前，一切

都是未知数。而腾讯所要负责的后两大部分就不用多说了，中国最大的网络用户平台支持和几十款免费网游的成功运营经验正是博取动视合作的最大筹码。腾讯为此特别制作了一个独立的使命召唤社区平台，在这个平台上玩家可以相互交流经验，炫耀自己的战绩、创建游戏战队、举办线上比赛等等。而相比《穿越火线》来说逼真几十倍的虚拟道具（武器、装备）更会让广大军迷们爱不释手！

所以，将这款游戏作为《穿越火线》的继承者，无论是在游戏品质、知名度、平台交互性、收费方式等方面都会有很大提升，而最重要的，这项合作带来的利好是腾讯巩固行业第一的地位将得助力。摩根士丹利的一份报告认为，这将延续腾讯在射击类游戏领域的领先地位。


这不是L4D2里的夺桥关吗？

第三枪 机甲战士OL
开上机器人去战斗

游戏类型	第一人称射击
国内运营	未定
官方网站	www.mwomercs.com
目前状态	外服即将内测

阿汤有话说

前面介绍了两款射击人气大作，接着我们来换换口味，送上一款也是超经典的单机改编机甲射击网游《机甲战士OL》（MechWarrior Online）。在中国玩家眼里，机甲类型的网游能叫的上名字的恐怕也只有《SD敢达OL》一款了，而日韩开发商也因为过分追求Q版外形，金属质感不足遭到了不少硬派玩家的不满。因此，要找一款真正适合男人玩的，血脉喷张的机甲射击网游还得去找美国佬。或许听到这款游戏名字很多人都不知道，但是听到游戏开发的大名可算是家喻户晓了，那就是全球最大的PC操作系统开发商——微软。



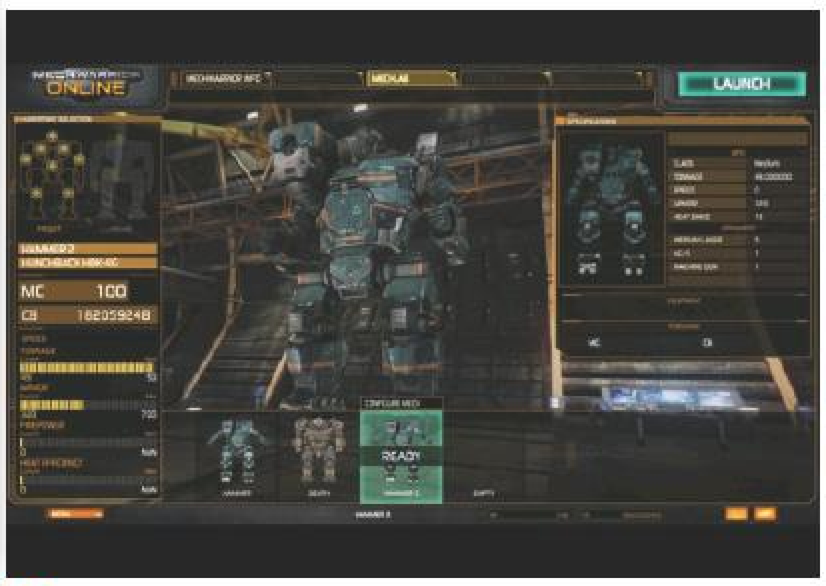


第一人称的战斗视窗很新颖

《机甲战士OL》是微软旗下Piranha Games开发的FPS机甲题材网游。游戏改编自由微软发行的同名单机游戏《机甲战士》（MechWarrior），游戏与单机系统共享同一个宇宙观。玩家可以自己定制他们的武器、装甲以及机甲颜色、外观。它不仅仅是一款第一人称射击游戏，还加入了大量近身格斗内容，玩家将通过驾驶舱视角来操控游戏，目前官方尚未公布是否有其他视角可供选择。由于该游戏在PC平台发售，因此游戏中加入了更多模拟控制操作内容，当然为了照顾新手玩家《机甲战士OL》中也有智能操控系统。游戏在很多方面都保留了真实效果——例如，在单机游戏里，装备的位置在设计中的地位非常重，但网游还是修改了一些特定的元素。开发团队的主要目标之一就是确保轻型机甲仍然对狙击机甲造成威胁，保证让飞行员不会有他们的机甲在特定的环境中没用的感觉。比起其他的射击游戏，《机甲战士OL》几乎每方面都要细心考虑，这也是它独具一格的地方。你控制的是大型的超重载具，能够战斗和行走，拥有不同的能力和类型的战斗机器。如果一切顺利，它或许标志着PC平台最受欢迎系列之一的光荣回归。



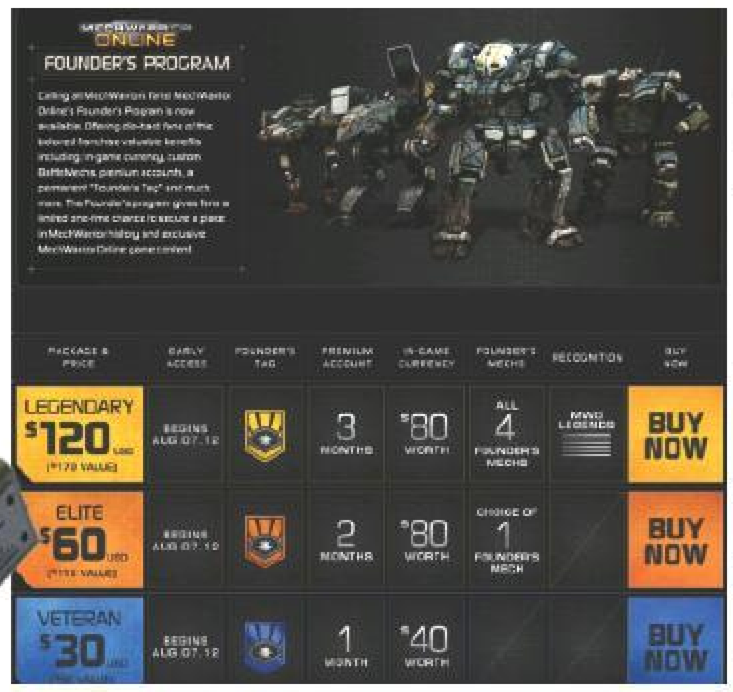
游戏居然还有策略模式



挑选你最喜爱的机甲



Nvidia专门为游戏制作的外设



近日，《机甲战士OL》宣布开启“创建人程序”活动，开卖特权礼包，分为不同的价位提供不同的好东西。120美元的传奇套提供三个月的《机甲战士OL》白金账号，以及四台创建者战斗机甲，价值80美元的游戏货币，提供额外状态提升的创建者铭牌、游戏信用，并能够提前在8月7日进入游戏。60美元的精英套提供与传奇套同样的铭牌、货币和提前进入资格，但只能享受两个月的白金账号和一台战斗机甲。而40美元的老手套装会提供价值40美元的游戏货币，一个月的白金账号，创建者铭牌和提前进入资格。

第四枪 行星边际2 叫好未必叫座

游戏类型	第一人称射击
国内运营	第九城市
官方网站	ps2.the9.com
目前状态	即将封测



阿汤有话说

相信参加过本届CJ的玩家，已经在现场体验过这款游戏了，华丽的九城提供了史上最昂贵的大型试玩场，800平米、60台搭载Nvidia GTX670 SLi 双显卡的顶级试玩机器，一块显卡就足够买编辑部一整台电脑了……其实一直关注这款游戏的玩家应该知道，《行星边际2》（PlanetSide 2）的前作就是曾经在国内运营过，已经停服的网游《星际OL》。如今被九城代理后并未启用《星际2OL》，而是改成现在这个名字。不过从一代的停服中可以看到，面对国内清一色CS流的射击网游文化，这种美式风格的架空背景游戏即便内容设计得如何出彩也未必能博得玩家的普遍青睐。毕竟对于玩家而言，打枪还是拿AK爆头比较爽快。

《行星边际2》本次还是由索尼在线娱乐开发，号称全球首款千人同图战斗的MMOFPS游戏。游戏中三大势力的玩家可操作海量陆空载具，在宏大的无缝大陆展开地域与资源的争夺战。值得一提的是，《行星边际2》采用SOE自主研发的Forgelight图形引擎，支持最新的实时全局光照技术，并针对大型在线游戏的特点对网络传输性能进行了大幅度优化，以此来打造网络游戏领域有史以来最为逼真的视觉体验。借助于Forgelight的强大性能，玩家们在《行星边际2》中的体验将是独一无二的千人级大规模战役。目前游戏即将迎来的面向中国的对外测试，你将了解到《行星边际2》中充满魅力的三大阵营其各自的特色，以及为了让玩家面对多变复杂的战术场景而提供的多样化兵种选 择。可供驾驶的诸多载具更是让你体验到普通FPS游戏所没有的全方位战场，去面对真正集团化史诗战争。同时《行星边际2》还将通过强大的外设手段，让你不管身在何处都可以了解到战场上的实时动态。



载具千人团战才是游戏的王道



盾牌枪的设定有点像《光环》系列



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第五枪 幽灵行动OL
动作射击的奠基石

游戏类型	动作射击
国内运营	未定
官方网站	ghostrecononline.uk.ubi.com
目前状态	外服封测中



阿汤有话说

著名的游戏开发商法国育碧软件（UBI）最近大举进军网游界，他们在不久前集中注册了十几个"游戏名"+"online"的域名，其中不乏《孤岛危机》《细胞分裂》《彩虹六号》这样的单机大作。当然，在这些之前，他们的另一款作品已经首当其冲进入了广大玩家们的视线，这就是《幽灵行动OL》（Ghost Recon online）。玩过单机系列游戏的玩家都知道，它和传统FPS射击网游最大区别就在于它是第三人称射击类型，游戏中还融入了动作和技能等系统。这种类型的网游大多发布在游戏机平台上（PSV XBOXLIVE），在目前PC市场上还不多见，相信它很多新颖的设定能给玩家们带来不同的射击体验。





选择三大职业

2011年5月25日，育碧公司正式宣布，将在PC平台上推出其著名设计游戏系列《幽灵行动》的网游版《幽灵行动OL》。这是一款近未来风格的第三人称射击游戏，采用道具收费。该网游目前已经展开Beta测试，并于2011年下半年正式发布。游戏凭借出色的掩体和射击机制成功的创造出了优良的第三人称设计体验。从这点来说，beta版测试给人留下深刻的初次印象。网络版良好的继承了《幽灵行动：先锋战士》系列的多人模式。进入和离开掩体非常流畅，环境设计让操作动作感十足。小队很自然的就会合作侧击，掩护转移，侧滑向附近的障碍物。游戏的射击感也非常不错，跳出掩体转换位置都很自然。最近游戏面向媒体发布试玩版包括三大职业：突击兵（Assault），侦察兵（Recon）和特种行动兵（Specialist），每个职业均有一种特殊能力。通过升级，每个职业的特殊能力能力都可以根据玩家自己的爱好选择性升级，以打造最适合自己的玩法。



瞄准镜的效果很质感



这些都是要花RMB的东西啊

第六枪 精英部队
助你成就枪王梦想

游戏类型	第一人称射击
国内运营	九合天下
官方网站	ef.9hgame.com
目前状态	8月中旬不删档内测



《精英部队》是一款现代战争题材的FPS网游。游戏以现代战争为背景，20XX年，人类“短剑”小队与改造者“火狼”部队的冲突为舞台，讲述了人类与改造者之间由最初的信任、利用、演变为怀疑、对峙、仇恨的一系列故事。

《精英部队》打造真实战争体验为核心理念，通过逼真的枪支与单兵装备、真实的武器改装部件，以及写实的都市战斗场景，为玩家开启一段全新的现代战争之旅。在《精英部队》当中，玩家不仅能体验到自由切换的三大职业，独具特色的职业技能系统，更能加入到首创的PVPE三方对抗模式当中，体验前所未有的游戏乐趣。同时，游戏不同于常见的警匪对抗、丛林对战、二战题材等游戏内容，而着重表现了现代战争中最常见的都市战斗。无论源自真实部队的玩家角色，全球现役的主流武器装备，还是完全基于真实的枪械改造系统与战斗方式，都将让玩家体验到现代战争的独特乐趣。《精英部队》采用全新的COD第三代操作方式，不仅带来了高速奔跑等战斗动作，更全面实现右键开镜的精准射击方式，整体游戏节奏轻快、简洁、流畅，让玩家在休闲时也可以拥有高品质的游戏体验。游戏将于8月中旬正式开启不删档内测，届时玩家们就可进入游戏亲身体验一下射击的快感啦！







第七枪 战机世界
陆海空世界三部曲

游戏类型	空战射击
国内运营	空中网
官方网站	na.worldofwarplanes.com（欧服）
目前状态	欧服封测中



《战机世界》是由白俄罗斯开发商Wargaming开发的一款模拟空战的飞行网游。该公司开发的陆海空战争世界三部曲还包括《坦克世界》和《战舰世界》，其中《坦克世界》已经由空中网在国内代理运营并获得了不错的佳绩，而《战舰世界》目前还在研发中。这是一款以“飞行作战”为主题的动作游戏，很明显的避免了“模拟飞行”的描述，游戏将采用三种战机：专精于缠斗的单引擎轻型战斗机，火力强大的双引擎战斗机，以及扮演黑死神角色的对地攻击机。每架飞机将拥有多种功能变化的弹药类型，引擎，和其他关键模块，它们能够自由组合以形成最佳配置来进行战斗。目前，这款游戏已经进入Alpha测试阶段，预定采用免费模式运营。Wargaming指出：这款游戏是《坦克世界》的续作，并不排除未来与《坦克世界》进行联动的可能。



囧了，终极飞机居然是蓝龙





如果这两张图片不是PS的话，那俄国佬也太会偷懒了，直接拿坦克世界的模板来换换咯

第八枪 极度恐慌Online 有关部门密切监控

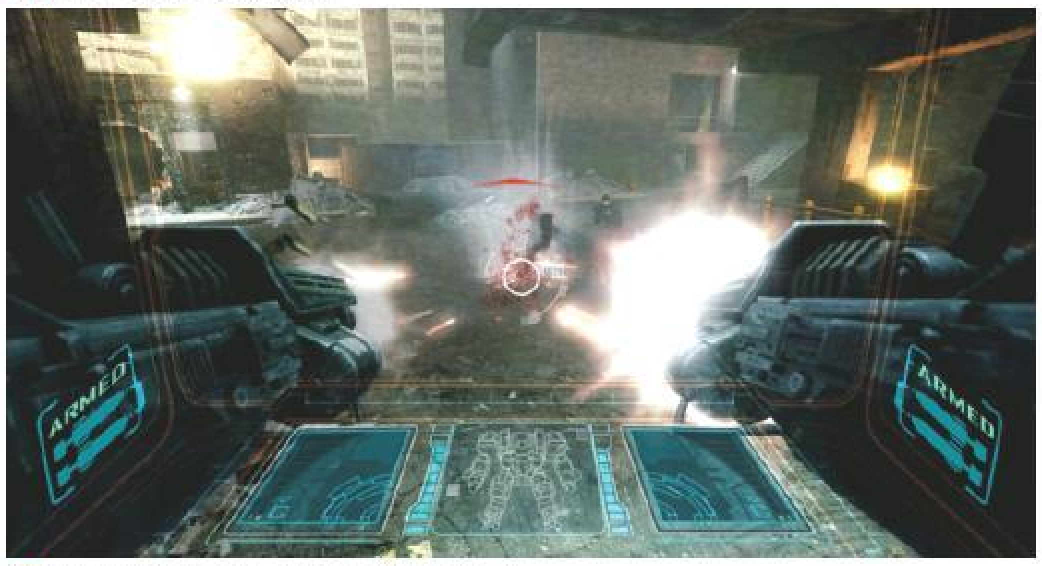
游戏类型	第一人称射击
国内运营	未定
官方网站	projectorigin.warnerbros.com
目前状态	www.whatisfear.com

韩国网游厂商Nowcom公司近期在韩国首尔江南地区Mass俱乐部正式公开了携手华纳兄弟娱乐、Inplay娱乐打造的第三代FPS网游《F.E.A.R》（暂译：极度恐慌Online）。本次公开的网游共有四大模式，除了经典的FPS模式外，还拥有PVP模式、FEAR模式和游戏最大的特色——四人为基础的合作剧本模式。值得一提是的《F.E.A.R》的剧本模式是目前第一款融合剧情、动作、武器战斗为一体的FPS游戏模式。在剧本中，玩家将可以利用发动机开启机关大门，容纳了很多单机MMORPG的游戏玩法。玩家角色可以选择正义部队角色与敌人进行对战。游戏过程中选择了ATC研究时候有可能产生出很奇怪的怪物敌人也是需要玩家角色进行消灭。如果进入到研究实验室里面玩家角色就将面对各种生物体与正在地面爬行的奇怪生物进行激烈对抗。完成任务以后就将与主角碰面将乘坐直升机离开，不过这个时候又将碰到变成机器人的怪物就将再次处于被动局面。





办公室里的混战



游戏也包含了机甲战斗模式



血腥恐怖还是最大的卖点

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第九枪 火瀑

朱老板的秘密武器

游戏类型	动作射击
国内运营	第九城市
官方网站	www.red5studios.com.cn
目前状态	即将封测





瞄准后距离产生的虚化效果很出色

在我的心里，一听到《火瀑》这个名词，我就立刻会想到“上海申花队”“阿内尔卡”“2300万美金”还有我们喜欢足球的“朱老板”。无论如何，围绕在这款网游身边商业韵味都远远超过了其游戏本身的知名度。虽说媒体不断在炒作这款游戏的八卦新闻，可九城运营团队还是按部就班地准备着测试，说不定它真的能成为次时代FPS网游的典范哦！下面我们就简单了解一下这款游戏。

《火瀑》（Firefall）是由美国Red5工作室开发的大型多人在线动作射击游戏。不同于大多数的FPS类游戏，Firefall里的所有玩家将身处一个广大的开放世界中，玩家可以与伙伴一起共同探索这个世界，并收集资源、驱逐潜伏在阴影中敌人，升级人物的职业战斗装备和技能。游戏以2233年毁灭后的地球为背景，玩家将身处于一个完整而庞大的开放世界内与自己的好友一同探索世界并参与到系列的史诗战役中，共同协作以对抗人类的新威胁：混沌使徒The Chosen和外星物质Melding；在科技高度发达的未来世界，玩家将拥有更为自由的空间以升级自己和军团的职业装甲与武器。游戏还提供了多种PVP对抗形式，包括野外遭遇战、团队竞技以及规模更为庞大的军团战争。

第十枪 光荣使命

正宗国产军事网游

游戏类型	第一人称射击
国内运营	巨人网络
官方网站	www.plagame.cn
目前状态	即将封测

《光荣使命》是由巨人网络开发的第一款具有自主知识产权，面向部队广大官兵开发的大型网络军事游戏，游戏分为军用版和民用版，我们即将玩到的网游就是民用版本。这款游戏具有三个鲜明特点：一、真正的中国首款。它既不是对国外游戏的简单汉化，也不是单纯地改头换面，而是拥有自主知识产权。二、鲜明的我军特色。无论是创意策划、模型制作，还是程序开发、功能实现，都是在广泛调研官兵需求的基础上设定的，人物形象、服饰装具、武器装备都是从部队真人实景捕捉模拟的，富有浓郁的军味、朴实的兵味。三、先进的开发技术。使用先进的游戏引擎作为开发平台，不仅能模拟逼真的天象、气候等环境，而且能设置相应的物理属性；运用人工智能模拟技术，使游戏更加真实流畅。为了验证这款游戏在基层部队的实用性和功能性，游戏开发出来后，在全军一些部队进行了试用。官兵普遍反映：游戏人物、装备和场景模拟逼真，质感强烈，看上去很亲切；游戏涵盖了丰富的军政知识，寓教于乐，玩起来很给力。





这场景有点似曾相识啊



坐在国产的悍马吉普车上

全息3D世界的仙魔大战

编：小P羊 美：grass



游戏类型	3D神幻角色扮演
开发公司	武神世纪
运营公司	武神世纪
官方网站	hd.wushen.com/sh2reg/
运营状态	封测



提到《神话》，喜欢电影的朋友一定忘不了金喜善演绎的玉漱公主，还有电影中的美丽风光以及冒险经历。而提到网游版《神话》，就要说到北京武神世纪公司推出的游戏啦。该作不仅以同名电影为游戏背景（玩家刚进新手村就能亲近“玉漱公主”），还融入了倩女幽魂、大圣抢亲等包涵经典影视元素的游戏玩法。不过这次要为大家曝光的并非《神话》，而是武神世纪带来的新作《神话2》！

光听名字就知道，该作和《神话》必然存在着某种关联，是的，上作中的众多经典玩法在本作中都有所传承，而且《神话2》还支持全息立体的3D界面，只要你开启游戏的“红蓝3D立体效果”再戴上红蓝3D眼睛就有另一番感受了！

神话背景构筑的世界

《神话2》的游戏世界建立在盘古开天辟地，女娲造万物后。在这个妖、魔、鬼、人道混战的神州世界里，各大教派纷争不断，众所觊觎的至宝“诛仙剑”遗落凡间，引发三界、神州各族争相找寻！



邪剑仙借亮风中子告诉你诛仙剑的传闻



小倩在此弹琴的水中居



鬼影彤彤的桃花镇



位处太湖的八风亭

对于喜欢神话故事的玩家而言，《神话2》这个人、鬼、神混杂的大千世界可以说是充满了各种惊喜。你可以在游戏中造访出名的“兰若寺”、前往生活着众鬼的桃花镇、能和八仙中的蓝采和等人攀上交情，能参与大圣抢亲的闹剧……总之，玩家可以在各类神话故事里横插一杆，表现自己锄强扶弱、除魔卫道的“二杆子”精神。不过别忘了，玩家的使命还是要与华夏众神一同冒险，踏上寻找诛仙剑的旅途！

【支持各种操作方式和镜头】

在画面和操作方式上，《神话2》提供了多种选择。初次进行游戏的时候，系统会弹出三种快捷键的设定方式，包括“神话模式”、“仿倩女幽魂”和“仿魔兽世界”供玩家选择，如果对于游戏提供的这些快捷操作仍不满意的话，也可以在系统中进行手动调整。

除了快捷设定以外，游戏还提供了镜头（3D镜头和2.5D锁视角镜头）这两种可选的画面模式，并会询问你需要采用固定视角还是跟随视角，可谓人性化十足。



还是原版操作键比较熟手啊！



玩惯2D的朋友也不怕晕眩了

八大特色迥异的职业

在职业设定方面，《神话2》在前作的五大门派的基础上，又新增了修罗、万仙以及碧海这三大全新门派，使可选的游戏职业达到了空前的八种。



【战皇】

拥有远程减益之术、近身搏斗以及群体攻击能力。还可以隔空点穴，把敌人定身或卸去敌人的灵气。制玉技能是战皇的一项古老手艺。

门派特点：强大的BUFF与范围伤害
攻击属性：全属性攻击

【修罗】

擅长枪戟类武器的修罗，热衷于利用强健的体魄给敌人造成更严重的伤害。制香是修罗一项古老手艺。

门派特点：高攻击、高伤害
攻击属性：火攻击



【万仙】

虽然同青云一样使用法术，但敌人往往更忌惮万仙防不慎防的恐怖杀伤力。制毒是万仙的一项古老手艺。

门派特点：高法攻、高回蓝
攻击属性：毒攻击

【青云】

法术伤害位列五大门派之首，可以攻敌于百步之外，同时可以移形换影，并把敌人牢牢地定在脚下。制丹是青云的一项古老手艺。

门派特点：高法伤、强大的控制技能
攻击属性：冰攻击、雷攻击

【飘渺】

生存力最强的门派，甚至可以在一定时间内刀枪不入。飘渺弟子可以用武功治疗自己与同伴的伤势甚至让同伴起死回生。制符是飘渺的一项古老手艺。

门派特点：治疗技能、复活队友
攻击属性：雷攻击、冰攻击



【万邪】

可以瞬间隐遁自己，适时后实行一击必杀或点穴定身的能力。此外，万邪还能隐没同伴。制囊是万邪的一项古老手艺。

门派特点：高会心、隐身技能
攻击属性：冰攻击

【碧海】

虽然是近战却以法术攻击见长，碧海还可以模仿任何一个门派的致命招式，同时兼具各种控制技能。

门派特点：高法伤、强大的控制技能
攻击属性：雷属性

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



【狂魔】

擅长棍棒类武器的狂魔是战场上的磐石，他们对与生俱来的强健体魄尤为自信。

门派特点：高血量、高防御
攻击属性：雷属性

据悉，八大门派各有所长相互制约，而且《神话2》还推出了独特的走火入魔系统，玩家可以走火入魔，跌入魔道，简而言之，每个门派内部将设有两大发展方向，每个职业后期发展会有所不同，玩家可以根据自己的喜好和习惯来选择职业。

创意十足的各式萌宠

在《神话》中，获得、培养各种宠物是游戏的一大特色玩法。以前作为基础，《神话2》的萌宠系统也有了更多的创新元素，玩家在游戏中可获得的宠物甚至还包括出现在动漫作品中的功夫熊猫、龙猫以及夏季水果、招财猫、斯巴达等挑战你想像力的东西！

【宝宝会长大】

宠物的作用和前作一样，主要作为帮手协助玩家一同打怪练级，并能通过战斗和吸取任务经验的方式得以成长。玩家可以设定宠物出战后的各种状态，包括主动攻击、被动防御和不参与战斗的纯跟随状态。值得一提的是，本作中的宠物还会随着等级的提升而在外观上出现改变，甚至还能发生变异！



刚刚获得小熊猫宝宝只有刚过你膝盖的高度，随着等级提升，它的身高可以达到快和人齐肩的高度哦！



宠物面板中可以查看其对饲料类型的嗜好

游戏中获得宠物的方式多种多样，除了可以通过任务来获得几类基本宠物以外，玩家还可以前往游戏中的一些特定场景（如奇兽岛）来捕捉宠物，此外，每隔一定时间，玩家所在的神话世界会刷新野外的BOSS型怪物，率先找到并击败它的玩家就有可能捕捉到珍贵的宠物！而一旦得到了心仪的宠物，你就可以通过给宠物佩戴装备、喂食、驯养等方式来好好培养它们了。

【外观奇葩的坐骑】

和萌宠相似的，游戏中的坐骑和载具也有各式各样令人意想不到的造型。在目前版本的《神话2》中，坐骑类似于一种为玩家提供移动速度的装备，可以在角色装备窗口中加以查看。当玩家骑乘装备的时候会受到一定的游戏限制，诸如无法打开身上礼包、无法切换宠物等。



飘逸的白孔雀



红彤彤的火凤凰！



角色装备界面中的坐骑



搭乘UFO去做任务

除了装备在角色身上的各类坐骑以外，执行某些任务时也可以搭乘任务提供的载具，这些载具的造型更是让惊讶万分，不仅有飞剑、孔雀等神幻世界中的法宝和动物，甚至还有机车、UFO等充满穿越元素的东西。

千变万化的角色造型

和造型多样，令人应接不暇的宠物、坐骑一样，玩家角色的个人造型也可以任意打造，而方式就是通过装备角色时装。在《神话2》中，新手们都可以获得不同门派的1级新手时装，同时，游戏商城也提供了限时和永久两种类型的时装。借助时装系统，不仅可以美化角色造型，还可以让你COS一把自己心仪的动漫英雄人物，体验一把超凡的穿越之旅。



这些都是谁啊?

不过P羊这里要忍不住说一句，那些大名鼎鼎的人物出现在《神话2》的世界里，会不会要求肖像费啊？不过，反正这不管我们的事情，先穿上过把瘾再说！



我来COS一把拿菜刀的疯狂小LOLI!

玩法多样战斗更精彩

在游戏玩法上，除了上面提到的职业设定、宠物和坐骑系统以外，《神话2》为玩家提供了诸多有趣的活动任务。譬如玩家满20级就可以参与的幸运聚宝盆活动，只要你前往指定地点和NPC交谈，就可以通过幸运转盘赢得包括时装、坐骑和经验在内的各类奖励了。又譬如游戏中最出名的大圣抢亲活动，只要玩家敢于挑战并战胜牛魔王便可以获得最终胜利！诸如此类的活动任务还包括三打白骨精、探索葫芦洞、水果大战、星云天空等等，而且等级越高的玩家可以参与的玩法也越丰富哦！



大叔！我要看看今天的运道



就算拿不到珍贵的道具也有100%的经验奖励!

对于喜欢自食其力，制造物品的玩家而言，《神话2》则带来了多达17项生活技能。不管你是喜欢制药、缝纫还是收集材料加工高级道具都可以通过生活系统来实现。目前，生活系统可以产出的道具涵盖了角色装备、首饰、传送符、武器、宠物装备等等。喜欢钓鱼，想体验庄园生活的玩家还可以学会钓鱼和种植技能来感受垂钓和耕种的乐趣。

至于战斗方面，《神话2》的战斗系统较之前作有了大幅的提升，玩家不仅能在游戏中体验个人PK战斗，还能在讲究职业间配合的团队PK中感受到更为酣畅淋漓的战斗体验。



农地上还有守护庄稼的稻草人哦



庞大的生产体系



到这里，想必各位已经对这款兼具穿越色彩和神幻风格的游戏已经有了足够的印象，就在最近，《神话2》赠送红蓝3D眼镜的活动正在如火如荼地进行着，如果你喜欢铲妖除魔，想要找到传说中的诛仙剑，就一定不要错过这款游戏!

编辑部本月玩



编：Samtown　美：grass

游戏类型	太空角色扮演
运营公司	世纪天成
目前状态	不删档测试中
官方网站	eve-online.com.cn

EVE ONLINE 新纪元 新手学院（一）

全球最大星战网游《EVE》在被世纪天成接手之后，终于在2012年6月28日14:00开启了《EVE：新纪元》的不删档测试。而大家都知道，无论是在6年前的公测，还是在3年前的资料片更新，我们编辑部的众多小编都一直守护着这款游戏，看着它能够浴火重生，我们心中也万分欣喜，要知道EVE的太空经典游戏世界，在这个网游界里是找不到第二家的。所以，从本期开始，我们将为广大新手玩家送上为期半年的“新手学院”攻略，以小编们亲身的游戏心得体验来帮助大家最快的成长并融入游戏之中，和我们一同踏入这瑰丽无比，广袤无垠的宇宙肆意征战吧!

任务党是一切的基础

当大家更随奥拉姐姐（新手上路NPC）逐渐熟悉了《EVE：新纪元》的宇宙之后，很快会各自踏上不同的职业道路。大多数舰长选择了最简单而容易上手的生存方式——完成代理人委托的任务获取一定的报酬，这样的舰长常被称为“任务党”。找到代理人是接受任务的必要途径。依靠完成代理人给出的任务，舰长们才能够获得军团势力忠诚点（也简称LP）和赚得任务奖金，而LP可以用来兑换对应军团势力的各种物品，这其中不乏珍稀的舰船和昂贵的大脑植入体。如果你和一位科研代理人关系甚好，你还能从他处带领科研团队进行一门甚至多门学科的研究，通过长年累月的研究，你将积累下丰硕的科研点数，可用于兑换不同学科的科研核心，进行发明，产出更高级的T2装备和物品。



事件任务一旦激活一定要做掉

NPC代理人有着等级上的差别，分别为一级至五级。一级任务比较容易完成，相对的奖励也比较少，越高等级的任务越难完成，奖励也愈加丰厚。新舰长应该从一级任务做起，完成任务后通过授予任务的代理人提升与其所在军团的声望，当积累到一定声望后，可以继续完成这一军团势力内更高级的任务。舰长每完成16个普通任务，会通过邮件收到一个故事线任务，故事线任务对相关势力的声望增量比一般任务要高很多。另外游戏中新增的代理人搜寻器可以帮助舰长们根据条件快速查询到合适的代理人。代理人搜寻器可以在游戏画面右侧的面板“代理人”选单中找到，或在最左上角的EVE菜单-商业中同样可以找到。



搜索合适的任务代理人



艾玛菜鸟小帅哥 阿宅

作为一个EVE新手，阿宅真不敢说有什么心得。单作为一名资深高玩，阿宅想简单分享一下玩EVE的思路。阿宅认为经得起时间考验的游戏都是神作，而EVE也不例外。但神作在耐玩的同时，会比较耗时或者说历程相对较长。所以耐不住寂寞的玩家，还是不要玩EVE了。阿宅也非常讨厌种田，不过幸好EVE中不是所以玩家都需要种田的。刚建人物的时候，阿宅为了种族职业很是烦恼。于是向编辑部的老玩家讨教：“哪个种族职业最拉风、打架最暴力最简单、成长最省力？”结果阿宅就成为了一名艾玛帝国的船长，如今以成为佣兵为目标，漫游走浩瀚的宇宙中。艾玛帝国大多以攻击效果华丽无比、又无需为弹药烦恼的激光炮作为其舰船的主要武器，激光啊激光啊，这才有星球大战的感觉嘛。同时采用上古先贤几千年前流传下来的引以为傲的厚重装甲作为主要的防御手段。再看船型，这才叫宇宙飞船嘛，其他种族的那是什么，铁块？车床组合？虽然船的速度有些慢，但是到了大船级别的不都那个龟速么？开着你的新手礼物驱逐舰扫新手任务吧，你会发觉海盗意外的菜、任务意外的轻松。艾玛万岁！女王万岁！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



曾经的战争之王 阿汤叔

所谓的战争之王，看过同名美国电影的玩家肯定知道，那就是军火商，制造、运输、贩卖一条龙。阿汤叔在EVE游戏中扮演的就是这样的角色，但为什么是曾经的呢？因为那已经是2006年游戏公测时的事情了，那时的大叔是宇宙中最著名的私人军火商之一，掌握着数十亿的军火生意。不过在一次军火和毒品的交易中，我被米玛塔尔共和国安全局捕获，不仅罚得倾家荡产，还被送到低安监狱中关押了整整6年。如今在《EVE：新纪元》到来之时，我终于能够重获自由，东山再起了。虽说身边没有了战列舰队和百亿存款，但这些年积累的技能才是我最宝贵的财富。哪怕从一个新人开始，我也坚信，很快，这个宇宙的战争命脉将再次被我所掌控。因为我曾经说过，在游戏里什么才是最赚钱、最安全的职业？军火商！因为别人都忙着相互厮杀，这就是生存的秘密。所以，绝不要反对战争，尤其是你自己，最大的军火商其实就是加达里、艾玛、米玛塔尔和盖伦特这四个国家，而他们也是这个宇宙中的四大安全常任理事国。

工业霸主三步曲

每当你咬牙在EVE中对一艘高价舰船或一枚高价炮弹下单购买，利润便在这一刹那流入了物品生产者的荷包。如果你不愿意忍受这样的“剥削”让自己辛苦赚来的ISK便宜了别人，那选择做个工业人、自食其力制造所需物品，也是个不错的选择。



第一步：精炼

绝大部分舰长工业的入门都是从精炼开始。矿石是这宇宙慷慨的馈赠，你只需要花些时间就能够把太空中的矿石采集到自己的货柜舱。原始的矿石要精炼成材料，才能成为制造物品的最基础原料，除了矿石之外，装备甚至舰船都可以被精炼为材料。因此，任务或空间中击杀的敌舰残骸内的装备可千万别弃之不理，他们都将是你矿物的来源。

在没有技能支持的情况下，玩家能够回收装备和矿石中大概80%左右的矿物，每位舰长的精炼效率初始数值都为37.5%，个人的所有精炼技能加成都是以此数值作为基数进行计算。通过学习与精炼有关的理论知识——如精炼学概论、精炼效率理论、专业精炼技能等等，可以大幅减少舰长在精炼过程中的损耗，在一定条件下，甚至可以达到无损精炼，矿石和装备100%转化为材料。需要注意的是，衍生装备能够化取的矿物仅为T1装备的一半左右。

第二步：制造

EVE是一个由玩家来主导的真实世界，这里有着成千上万的各式物品，大到巨型战舰，小到弹药零件，绝大多数都是由舰长们制造的，这意味着，你现在正在驾驶着舰船，也是宇宙中某一位舰长亲手打造的得意之作。在与NPC的战斗中舰长也会收获一些战利品，不过与制造产业的庞大产出相比，这些物品的数量实在是不值一提。制造是宇宙中非常赚钱的途径，譬如制造一发小型弹药的成本在6ISK左右，而拿到市场上出售时，则能轻松出售到70至100ISK的价格，赚取十倍利润不是梦。



M族做任务要用掉大量弹药

制造业门槛很低，任何舰长只有具备了相关技能，就可以凭蓝图在工厂制造成品，不过要做到精通制造，则需要涉猎各类生产技能，这些技能会允许你同时管理多条生产线，并让你的制造节约大量的材料。除了必备的工业类技能外，还需要机械类技能、科学技能，才能着手制造更高级的精英舰船。进行制造需要在工厂中进行，大多数空间站都提供这一服务。制造者只需要租一条装配线，就可以使用它开始制造。制造物品需要花费一定时间，要制造一艘舰船，少则几小时、动辄几周也并不稀奇。当然，仅仅是制造出了成品并不意味着一定会赚钱，善于观察市场需求、及时把握买家心里进而投其所好，是一个成功的制造商必备的素质。



第三步：蓝图复制

蓝图作为制造中的灵魂，有着多样的获得途径——NPC市场出售，做科研任务获得，奖励任务获得，击败NPC获得。NPC出售的蓝图为可以无限次复制的原图，价格极其昂贵。而T2蓝图原本必须通过科研任务来获得。当你拥有了T2原图和一些高价T1原图后，可以通过复制蓝图进行出售，获得源源不断的大笔收入，泰坦的原图价格在600亿ISK左右，而一流程复制图的售价在60亿左右，为原图的十分之一，不过要注意的是，复制图的使用次数是有限的。

星际贸易大亨

在《EVE：新纪元》的宇宙中有着琳琅满目的贸易品，每种贸易品的价格和体积都有所差异。在市场中进行查看，各种货物的NPC供求一目了然，飞行员们要做的便是研读市场详情，从售价较低的空间站购买贸易品，再运载着这些货物到售价高的空间站，将它们卖给NPC。然而，并不是差价越大的贸易品就越适合贸易。和真实世界一样，游戏中的时间始终在不断流逝，时间就是金钱，怎样在最短的时间



有时候不禁纳闷，生活已经够苦了，为什么还要到游戏里去做矿工苦力呢



未来的宇宙首富 X先生

年轻的时候，X先生只关注三件事：美女、太空和钞票。这三样东西在EVE里全都有。游戏开始就让捏娃娃，环肥燕瘦仍君选择。无论是什么口味，只要有耐心，再加那么一点点技术，谁都可以把YY中的任何一种美眉捏出来。如果不想那么麻烦，找张暗恋的对象的照片，照着捏也就OK了。至于太空，EVE的世界整个就是在星空中飞来飞去。特别是不幸生长在大城市的娃，可以在游戏里好好补一补见不到美丽星空的遗憾。这种感动用文字是写不出来的。至于钱，它就是万恶的根源。现实生活里的钱，有太多肮脏的虚荣。一想到钱，也会感到无奈的悲愤。好在EVE只是一个游戏，在游戏里，有着一样的规则，有着一样的市场。虽然参与游戏的还是所谓的“假设理性人”，但是游戏让生意买卖脱离了道德的自我谴责。不会有人因为剥削而失去自己的住房，不会有人因为分配不公而看不起病，也不会有人因为商人的贪婪而被迫忍受污染的环境。爱钱的朋友，大可以蛰伏在空间站，手里翻滚几个亿的资金，进行大宗的贸易。计算，计算，计算，随意怎么折腾吧，这只是一个游戏。驱使着美女化身，在太空中为钱奔波——多么好的一款游戏啊。

内获得最大单位的体积利润，才是一个精明商人应该思考的问题。不过在EVE里赚钱并不是不断重复这样的过程就万事大吉了。空间站里的NPC订单会受到玩家买进和卖出影响，如果针对某个卖单大量买入，该卖单价格就会上涨，同理对买单大量抛售，价格就会下跌。这种变化是实时发生的，因此当你满载货物飞到一个有利可图的空间站准备进行贸易时，价格可能已经变化。这时你会面临以低价抛售或是重新寻觅其他出售点的艰难选择。

游戏中的四大势力各有一些违禁交易的管制品，买卖管制品虽然风险极高，但是利润也是出奇丰厚。一旦运载管制品被发现，为了不被爆船飞行员就不得不立即丢弃它们，并且无论如何都会与该势力的声望大幅下降。不过若是飞行员运气好，违禁品就不会被发现，如果学习了某些相关技能，还可以降低被查获的几率，这其中的明星产品当属“库马克”，不过也曾经有舰长运输了接近一百万立方的库马克不幸走错道被艾玛海关查获，数百亿的罚款直接让他的钱包见底之后还倒欠一百多亿。

当宇宙中爆发大规模的联盟间战斗、成百上千的船只不断被摧毁时，手中握有大量现货战舰和武器的商人便成了这场战争中的最大受益者。在战争最激烈时，一艘全配无畏舰的价格将从平日的26亿飙升至45亿！此外，也有一些经验老道的商人选择常年蹲站在EVE中最大的贸易地区——吉他。凭着对各种商品价格浮动区间的熟悉，他们会选择性收购一些玩家挂在吉他的低价物品然后立刻转手倒卖。这种方式的优点是省去了飞行的时间，原地不动即可迅速完成贸易。当然，你也可以背负全宇宙的骂声，成为一名职业欺诈师，利用人们贪图小便宜的心里和视觉误差“合理”的赚取动辄十倍甚至千倍的利润。



EVE的商业绝对是专业级水准，操盘的时候手边一定要准备好计算工具



渺小啊，凡人

探索未知世界

在《EVE：新纪元》的旅程中，我们会穿越造型各异的星门，掠过千星千面的巨大的行星，但这并不是宇宙的全部，在茫茫的宇宙中，除了总览中可见的星门、星球、空间站外，到处都隐藏着尚不为人知的美丽秘密……进行探索离不开扫描。通过扫描，舰长们可以找到各种奇异的空间，而进入到这些空间中自是别有一番洞天。

在成长过程里，不少舰长会选择探索作为自己的终身职业。装备功能更强大、数量更多的探针可以大大提高定位的效率。使用探针扫描可以获得五种不同的信号：引力信号、磁力信号、雷达信号、光雷达信号和未知信号。在不同的信号空间里有着各种各样的未知在等候着舰长们，引力信号空间有着珍稀的矿藏，磁力信号空间可能存在古老的文明遗迹，雷达信号中的废墟需要利用黑客技巧进行破译，光雷达信号中盛产昂贵的气云资源，而进入未知信号空间，可能会穿越虫洞，闯入史前文明冬眠者的领地……小心，脆弱的虫洞一旦坍塌，你将被几乎永远困在那里！扫描的乐趣还远不止如此——海盗可以通过进入冬眠者的领地，“悄无声息”地猎杀其他冒险者（虫洞里本地频道仅显示对话，不会显示该星系玩家），或者是挖掘出稀奇古怪的珍奇古董……这一切，都将从你发射第一根探针开始。



按照正锥形布局的4个探针



宇宙小秘密的发现者 小P羊

说到EVE，P羊算是一个不折不扣的老玩家了。最早光通代理EVE的时候，P羊玩的是舰船航速极快，战斗中较为仰赖实弹的米玛塔尔族。不过玩着玩着，就变成了“倒爷”，简单说就是在新手区收集便宜装备，分解出矿物后囤积倒卖。好处是不用去危险的0.0区域，也有办法搞到昂贵的超噬矿！不过在世纪天成代理的EVE新纪元里，P羊打算走另一条路线，冒险家+矿工。之所以走这条路线，一个是收获稳定，而另一点，当然就是可以玩一下EVE中高科技味十足的“星系扫描”啦！要知道，藏着超噬矿（最贵的稀有矿）的矿区不是明摆着的，那都需要发射探针扫描出来！下面P羊顺便说一下扫描心得。使用探针扫描异常空间的时候，会出现三种强弱不同的信号。红色的球体、深红色的椭圆以及金色标点。

红色球体

最弱的信号，基本上就是你放出的四个探针里，只有一个扫描到了目标区域，看到这一情况的时候，你不妨将其他三个探针围绕在扫描到目标的探针附近再次启动扫描。



最弱的信号

深红色的椭圆

出现这个信号的时候，目标准确率已经达到40%-90%了。这意味着至少有2个探针扫描到了目标位置。这时，你要调整所有探针的位置，尽量让每个探针覆盖椭圆信号。



次弱的信号

金色的标点

出现这个信号的时候，意味着你距离成功只有一步之遥了。金色标点有两种情况，一个是扫描结论里只出现一个金色标点，这代表你的锁定范围太大了，要缩小四个探针的共扫描区域。还有一个情况是在扫描结论里出现了两个同样标号的金色标点，这代表你的目标可能在两者中的一个，按照之前的方式，再发射4个探针，双管齐下来确认位置吧！



即将被锁定的引力场

苦尽甘来的矿工传奇



无数矿枪划过星空

在进行工业类职业代理人的任务时，新舰长会初次接触到采矿。锁定矿石后，随着矿枪的转动，丰富的矿石就从太空中来到了舰长的货柜舱中。在矿工生涯的初期，新舰长会接触到货柜容量大又有采矿加成的采矿护卫舰，可不要小看采矿护卫舰，它的货柜容量几乎堪比一艘战列巡洋舰。不久，新手矿工就会接触到采矿巡洋舰再或者是战列舰，这些采矿舰船使用的大多是普通的激光矿枪。不过对于专业矿工而言，以上这些舰船都只算是应急用矿船。好马配好鞍，真正专业人士还是要使用专业舰船——采矿驳船或者T2科技采掘者系列，这些专业采矿船能够使用特制的露天采集器以及冰矿采集器。为了随时监控矿石存量，矿工还需要装备特定的扫描器，如此一来就可以清楚地了解矿石中剩余的可采集矿物量，不会白白浪费采矿时间。

在开采方法上，新矿工多采取最简单的方法：驾驶舰船到达矿石带，采集到舰船货柜舱上限的矿物后回到空间站。为了实现最短时间内获得最大利益的目标，专业矿工则会采取更高级的方法。每采集满一货柜矿物时，他们会把所得物投弃到太空中，矿物在太空会自动生成一个货柜，每个货柜的最大容量可以接近3W立方。当采矿工作告一段落，矿工会驾驶工业舰返回工作场所，把周围漂浮着的所有战利品收集到工业舰中，一并运走。要注意的是，投弃出来的货柜只能存在两个小时，时间一过漂浮货柜就会消失，矿工辛苦的成果化为泡影。因此，采矿时不要忘记及时把货柜收起，或者投一个新货柜将里面的物品进行转移。

星系安全等级越低，越容易出现高级的矿物，自然也就能卖个更好的价钱。大部分时候矿工会选择直接将矿物精炼出售，更加精明的矿工还会将矿物作为任务道具在市场出售，譬如凡晶石、奥贝尔石、水硼砂等，都是任务中的热门矿物，如此获得的利润远远高于直接精炼。做一名专职的矿工是休闲玩家相当不错的选择，矿工职业相对比较安逸，收入稳定又无需经常周旋于高度紧张的战斗中。舰长们在采矿的闲暇一起聊天，也是增进彼此了解的好机会。从初级矿工做起，专业的矿船和日益精湛的技能让你逐渐成长为专业采矿人，一点点谱写出属于自己的矿工传奇。



挖矿大军浩浩荡荡



穷酸又苦B的煤老板 SKY

和现实中一样，旷工积累第一桶金的发家历程总是充满艰辛和泪水。如果没有体验过底层劳动人民的艰苦生活，又怎么能说自己深入理解了这个经典的游戏呢？矿工是轻松的职业，也是高风险的职业。它的轻松在于挖矿的操作简单，三分钟才动一次鼠标的频率，最适合休闲玩家一边挂机一边干别的事情；它的高风险在于没尊严，人为刀俎我为鱼肉，苍蝇大小的敌对飞船都能打爆一艘无操作的采矿船。如果挂机的时候没留意，辛苦好几天的血汗钱瞬间就灰飞烟灭了。更别提还有专业的偷矿小号，即使在高安区域，一样不能放松警惕。无论多么枯燥乏味的采矿过程都要熬下来。除了挖矿，其余什么都不管不顾，放弃战斗，放弃运输，放弃精炼，加入一个军团，然就开始自己的埋头苦干。唯有忍耐力超强的偏执狂才能当上一流矿工。反人性嘛？所以大量矿工最终都变成了小号和第二职业。而我么……咳……辛苦赚来的血汗钱早已落入阿汤叔的腰包了……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



编：小P羊　美：grass

游戏类型	角色扮演
开发公司	游戏蜗牛
目前状态	封测
官方网站	hj.woniu.com

今年6月初，游戏蜗牛携《黑金》在美国洛杉矶举办的E3游戏展上惊艳亮相，并公布其2012年“新魔幻·新世界”的西式网游战略布局，其中包含了《黑金》、《黑暗与光明》等数款“新魔幻”大作。期间，许多国外玩家与媒体在切身体验《黑金》后，对这款融合了魔法与蒸汽朋克风格的游戏表现出极大的兴趣，而本期就为大家带来这款蒸汽朋克风网游的最新消息。

中外联合开发

《黑金》是游戏蜗牛联合俄罗斯知名游戏厂商Mental Games联合开发精心打造的蒸汽幻想风格的3D多人在线网络游戏。本作为玩家构筑了一个魔幻风格与蒸汽朋克风格相融合的世界。游戏中，玩家将以一种名为“黑金”的稀缺资源为故事核心，领导所选的种族为之展开激烈争夺。在玩法上，该作遵循“强对抗”的战斗法则，玩家可以扮演穿着重型蒸汽装甲的“机械骑士”，也可以成为拥有兽化形态的“野性守护者”。蒸汽装甲、武器组装系统与法术铭刻系统将为游戏带来众多自创元素，让玩家体验到DIY乐趣的同时也极大地丰富战斗的变化性。


人类女


猫人女


野蛮人男


蒸汽人类男


血族女

蒸汽朋克构筑新魔幻背景

魔幻文化

在《黑金》的世界里存在代表两种文化的两个大陆。代表魔幻文化的俄兰蒂尔大陆阳光明媚，草长莺飞，被勾画的宛如绿野仙踪。这里生活着野蛮人、Koshs和人类，他们居住在古朴的老房子里，拥有着各自擅长的能力。


矮人女



俄兰蒂尔场景

次世代引擎勾勒新魔幻画风

《黑金》采用蜗牛全新自研非商业3D引擎打造，全新的引擎包含游戏客户端、服务器、内容编辑工具支持着《黑金》的基础项目建设，高度优化、完全动态的实时光影系统，使得《黑金》动态的人物阴影和树叶摇动时的投影、阳光透过树叶缝隙产生的光柱都能够完美呈现，给玩家以一场逼真的感官体验。

基于高端引擎的支持和次世代精致3D画面的表现力，《黑金》为玩家全方位呈现出一个极致的蒸汽朋克世界。严格来说，蒸汽朋克属于魔幻文化的一个重要分支，只是在后期的快速发展中被剥离出来。然而两者的同根性使得魔幻与蒸汽朋克融合在一起后，并没有给玩家任何生硬、冲突的视觉感受。在以艾森赫特大陆为核心的《黑金》蒸汽阵营世界中，任何物体都围绕着蒸汽朋克核心风格来刻画打造，最大程度的将蒸汽朋克风格下的宏伟建筑、钢铁轨道、移动城堡、蒸汽人等表现出来。游戏以细腻的纹理和光线来突出代表蒸汽机械阵营的太空艇、麦克骑士表面的金属质感，而那些锈迹斑斑的废弃工具和老旧建筑，则以其表面凹凸感来增添一种苍凉和怀旧的氛围，在大环境上，因肆意开采而导致的森林破坏、废墟遍地的荒凉和颓废，昏沉的天空、旷野神秘怪物的巨大尸骸等，也用暗黑、低沉甚至写实的风格表现出来。惊艳而独特的朋克风，在《黑金》里，被完美而拟真的复原，带给玩家极其强烈的代入感，而两种不同风格的相容互补，彼此融合，使得游戏整体具有一种惊艳绝伦的震撼视觉效果！

蒸汽朋克

代表着蒸汽朋克风的艾森赫特大陆的大多数地方则显得低沉昏暗，到处是废弃的蒸汽工具和被大肆开采后的荒野，而在蒸汽技术发达的主城里，严谨雄伟的钢铁建筑更是随处可见，甚至还有着移动城堡、蒸汽载具等极具“工业革命”时代特色的元素。艾森赫特大陆生活着的血族、矮人以及蒸汽人类充分利用了蒸汽技术，使得他们的住所处处都体现着蒸汽技术所带来的伟大变化。



艾森赫特场景



喀什场景建筑

所有在《黑金》里的种族、NPC甚至BOSS，都拥有自己的故事传说，他们在自己成长和生活的过程中，会通过一些任务情节对整个世界事件产生影响，从而改变和推动游戏动态和进程。





移动城堡内景截图

诸多奇葩玩法

除了在游戏背景和画面表现力上增添蒸汽朋克的元素外，融合了魔幻和蒸汽朋克风格的诸多奇葩玩法也有惊艳表现。

游戏中，玩家不仅能够掌握和运用以蒸汽为动力的多人协作载具和机械城堡等全新团队协作系统玩法，还可以亲身扮演成穿着重型蒸汽装甲的“机械骑士”而成为战场中的一员，感受维多利亚时代的蒸汽机动战场所充斥的硝烟弥漫的味道，也可以化身为魔幻传说中的狼人，穿梭于茫茫月夜之下，伺机寻找你的猎物。

《黑金》的武器系统也贴心的为追求自由和个性的玩家们考虑设计了DIY系统，让玩家可以在游戏里打造属于自己的独一无二的枪械。如果你喜欢DIY或者是机械迷，那么在游戏中，玩家可以对魔法铭刻和大到巨型蒸汽机械的建造，小到枪械的组装进行改造，按照自己心目中关于魔幻和蒸汽朋克的想像，亲自动手，尽享DIY玩法的乐趣，真正将“蒸汽朋克”的特色完美地展现于游戏之内，让玩家完全感受到自由的蒸汽朋克主义的虚拟世界。

战斗截图





编：小P羊　美：grass

游戏类型	战略角色扮演
开发公司	五爪雷龙
目前状态	封测
官方网站	cn.beanfun.com/lgs/

喜欢战略角色扮演游戏（SRPG）的朋友们应该听说过《Langrisser》（又称梦幻模拟战）这个名字，这个系列的最初作早在1991年便出现在包括SEGA-MD、SFC等家用机平台上了，1994年，《LangrisserⅡ》正式发售，之后几乎每隔一年都有一部新作诞生。但直到2010年9月的TGS展会上，这个出名的SRPG系列才正式确立中文名为《兰格利萨战纪》。当然，这次我们要介绍的并非家用机版本的《兰格利萨战纪》，而是由游戏橘子研发，五爪雷龙负责运营的网游版《兰格利萨战纪》。



3D画面配卡通贴图，让游戏充满了浓浓的日系风格

世界不只是光与暗的舞台！

在《兰格利萨战纪》的故事背景中，曾由混沌神·卡奥斯所持的魔剑·艾尔哈萨特和光之女神所持的圣剑·兰格利萨一度在人间上演了旷古之战。神战结束后，遗落在广阔大陆上的圣剑与魔剑则催生出了黑暗、光明这两大阵营，有意思的是，在世界舞台上登场的并不只有光与暗，凭借军事力量崛起的德雷克帝国也开始其武力统一世界的征程。

对于玩家来说，网游版《兰格利萨战纪》的最大亮点便是让你摆脱了阵营的束缚，玩家可以选择受雇于三方阵营中的任一方，在体验不同势力的战斗乐趣的同时，协助本阵营对抗其他两大阵营。



光辉势力及代表人物大魔导师“洁西卡”



帝国势力及代表人物皇帝“缇卡·D·特斯拉”



进入《兰格利萨战纪》后，光之女神露茜莉丝会以经典对白迎接玩家，并提出数个问题。在原作单机版中，玩家均先进入光辉势力，在线版本则可以自由选择加入三方势力之一；而根据玩家的回答，光之女神将建议玩家前往不同势力。



黑暗势力及代表人物“波赞鲁”

游戏操作支持手柄

游戏方式上，从官方目前公布的视频、截图来看，网游版《兰格利萨战纪》的战斗模式和家用机版本的大为不同，游戏中的战斗不再是繁琐的走格子下命令，而是更加爽快的即时打法。

不过，玩家在进行战斗前，仍可根据敌人属性进行角色技能及佣兵的战术性策略安排，而随着玩家扮演的“指挥官”的军阶不断提升，一场战

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

斗中可以携带的佣兵数量也会逐步增多，从一开始的2位提高到最多8位佣兵！

另外，这款网游还支持游戏手柄操作，通过手柄上的各组控制键，可以轻松进行目标锁定、技能切换、转动视角等一系列操作。

庞大的六职业树

《兰格利萨战纪》目前公布的职业系统由六棵职业树所构成，六棵职业树所对应的六大初始职业分别是战士、守护者、游击士、弓箭士、魔法师和牧师。

以六大职业为基础，每棵技能树设定了4个分支共12个职业。庞大、多样的职业体系和进阶设定，便是该作最吸引人的一个因素。



职业系统能让你玩出各种花样



携带佣兵战斗

转职和TP值相关

游戏中，玩家满足转职条件所需的训练点数（TP值）后就可进行转职。转职时玩家有2种进阶职业可进行选择，转职后将获得全新职业特性以及技能。而除10种可选职业以外，每棵技能树还有2种独特专属的隐藏职业，会在达成某些特定条件后出现。

轻松体验多重转职

此外，游戏还为玩家带来了轻松体验其他转职的设定！以往玩家进行转职后，若要体验其他转职内容就必须从头玩起。而在《兰格利萨战纪》中，玩家只要将进阶职业训练到精通后，即可回到前一职业选择枝并转换另外一个进阶职业，且可保留原有技能。也即是说，玩家将能收集多种职业与技能，搭配出专属的技能组合！

玩家练就职业树的最高阶段后，可透过魔导石转生，选择一条新的职业树起点进行冒险，原本所收集的技能与职业均会保留，让你制霸全职业、全技能!



佣兵能协同攻击或吸引仇恨

兵种具有相克关系

佣兵系统是《兰格利萨战纪》最具特色的一个内容，也是体现该作策略色彩的一个内容。如之前提到的那样，随着游戏进行，玩家可用的佣兵数量与种类将会增加。在战斗中，你可以安排少数精锐佣兵进行突袭，也能利用人海战术进行战斗。

值得一提的是，该作同样拥有兵种相克关系，如步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵这几条广为人知的循环相克关系。在挑战关卡或者与其他势力进行战争时，就需要考虑最适合的配置战术。



卡片也能对战局带来影响



除了女神提问、转职系统、全新职业树、佣兵及兵种相克，官方承诺随着游戏的推出，未来还会释出更多丰富的内容！如果你喜欢日系风格的游戏，如果你曾着迷于梦幻模拟战的庞大舞台，那就继续关注本作吧！



游戏类型	3D武侠
开发公司	完美世界
目前状态	封测
官方网站	xa.wanmei.com

文：陌上菩提 编：小P羊 美：grass

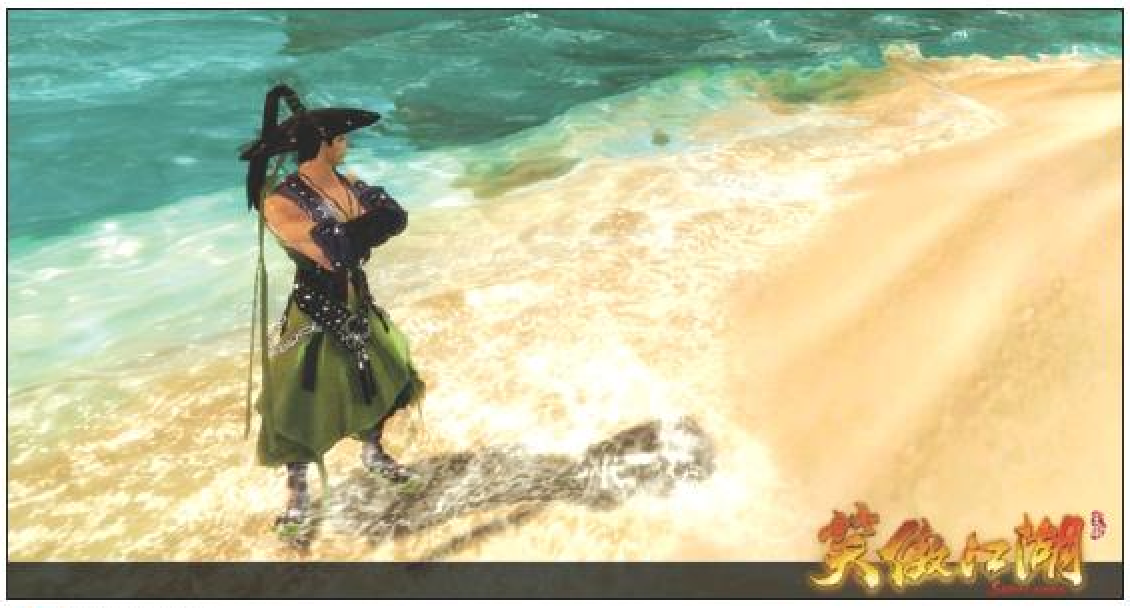
武侠，是每个中国人的成人童话。能真正投入到一款国人自研的经典武侠网游之中，体验随心所欲、驰骋江湖，拈花一笑、宝剑出鞘的感觉，始终是众多热爱武侠文化的玩家们永不磨灭的梦想。眼下，一年一度的ChinaJoy喧嚣尘上，而完美世界的武侠力作《笑傲江湖》，再次引起玩家瞩目，经过两年的打磨，这款武侠网游旗舰产品又有了更多让人惊艳的地方。让我们来一睹为快。

完美新引擎Angelica III首作

在CJ展会上，完美世界首次发布了最新一代高端3D引擎“Angelica III”（简称A3）的技术细节，并曝光了该引擎的首款作品《笑傲江湖》的最新视频，流光溢彩的游戏画面、充满打击感的爽快战斗给玩家带来了超震撼的视觉冲击，令围观者无不热血沸腾。



细腻真实的皮革

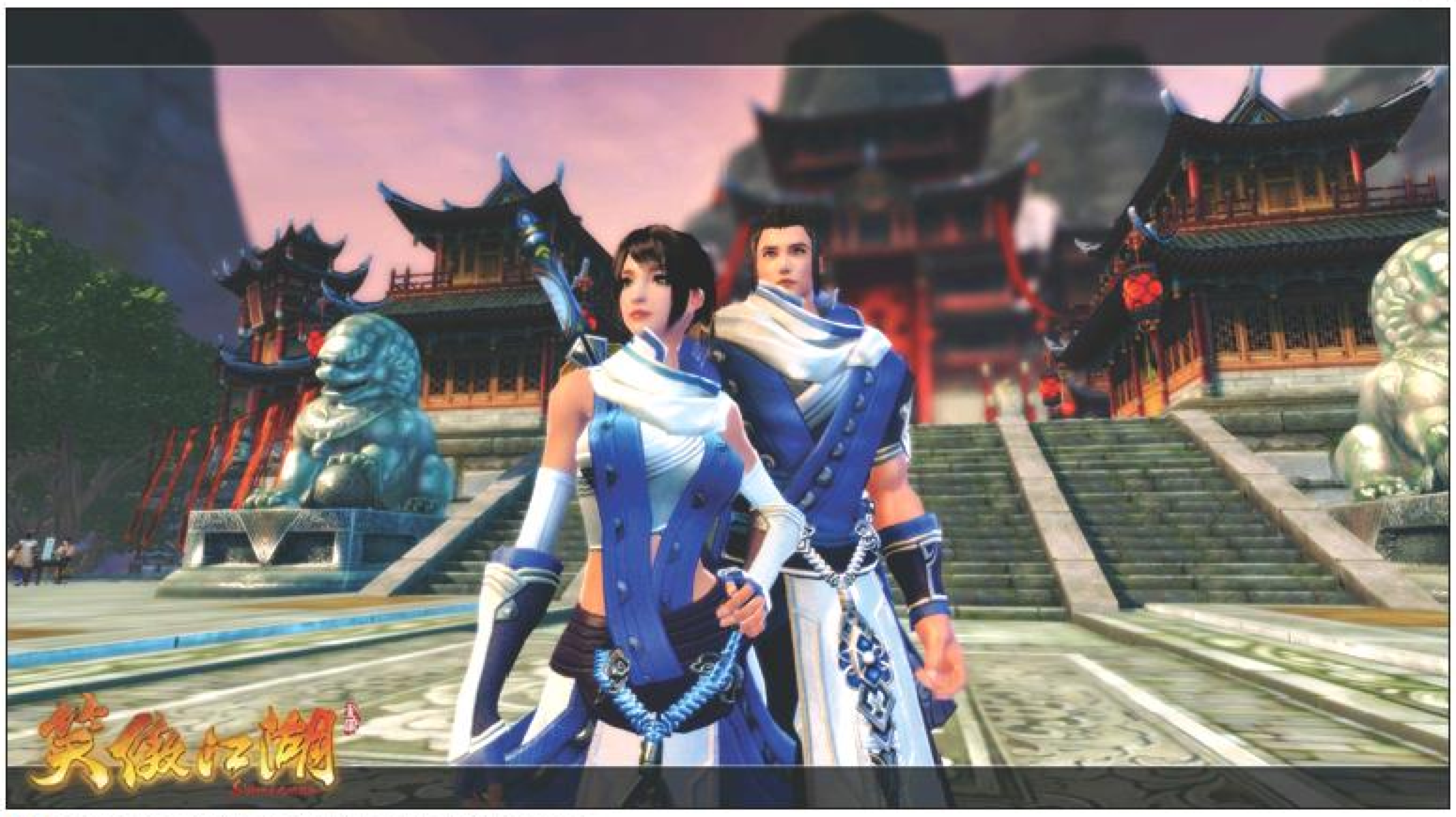


真实海水



阳光穿过树叶洒落下来

A3引擎是完美世界自研的经典3D引擎系列最新版，拥有优于前代的超强画质及物理表现力。游戏在高度拟真的同时，还使用多相位技术来增加互动空间，支持玩家自由探索并改变世界，同时服务器会根据玩家的选择，不断修正世界观的延展方向。如玩家自编武功胜过某个名人的话，该玩家的武学将成为江湖绝学；若玩家与知名NPC结成秦晋之好，那么该NPC不但会跟着玩家东奔西跑，还会与他人对话谈论该玩家的故事；更令人振奋的是游戏首创“易容术”玩法，让江湖世界变得深不可测起来。



衣服色彩会随光线强弱而发生变化

个性化角色创建2.0

Angelica 系列引擎是国内著名的自研引擎之一。“Angelica 1”曾被国内首个3D单机PC游戏《自由与荣耀》所使用，“Angelica Ⅱ”则作为网游黄金时代的见证者，打造出了《完美世界》、《诛仙》等一系列享誉国际的作品。其中令人难忘的是《完美世界》中高度开放自由的捏人系统，给玩家带来了极大的乐趣。

A3引擎不但继承了前代优点，更使《笑傲江湖》的角色创建系统真正实现了细化到五官骨骼肌肉的脸部塑形。为玩家开放了从发型肤色到五官骨骼，从高矮胖瘦到彩妆文身，高达上百项的调节项目。

与此同时，角色创建系统还将为玩家提供另类新玩法——“江湖易容术”。从俊逸青年变成垂垂老者，或从阿叔摇身变成阿姐，易容术巧妙运用了A3引擎的人物衰老技术，让人时刻感受到岁月的痕迹。为了掩人耳目隐匿于江湖之中，易容术也可能成为玩家的救命法宝。如今，行走江湖再也不用顾忌会被仇人认出来或是众目睽睽之下盗取秘籍之后难以逃脱。

动态表情捕捉让角色活起来

《笑傲江湖》中的十大门派——少林、华山、武当、峨眉、恒山、衡山、逍遥、日月、五仙、唐门，在武学招式上各有千秋，特性明显。而这些精彩的武功招式，都是通过真人动作捕捉技术得以实现的。除此之外，《笑傲江湖》的逼真人物模型创建之初，还动用了面部表情捕捉技术，令角色的脸拥有了更生动的表情。玩家甚至可以通过摄像头捕捉自己的脸，即时生成的游戏中的头像，并可以控制自己的角色做各种表情来与NPC互动，想要获得更多小道消息，一个友好的笑容或许更能打动人哦。



太阳随时间不断变化

虚拟生态体系与玩家深层互动

为了使游戏环境更符合现实世界的物理规律，《笑傲江湖》运用A3引擎的实时高光渲染和多元物理运算模组，让玩家眼中的世界更立体，即使是黑夜中也可以用肉眼辨认出景物的明暗轮廓。动态高光渲染，为游戏场景增添了不同光线下的色彩变化，晴天明艳的阳光使一切都亮丽耀眼，阴天时大地会披上朦胧的灰色……而在玩家运动时，也会发生动态模糊的效果，疾跑和打斗中都有震颤的感觉。

在新引擎的支持下，游戏中的昼夜真实更迭，阴雨、飘雪、风霜、雷电等自然气候也会时常发生，在大雨滂沱或风沙环境里，人物的视野远近也会受影响。游戏中的生态活动都采用实时运算，微风吹落树叶，与剑气击落的树叶效果都会有很大差别。新引擎的独特之处还在于能让玩家与自然环境发生互动。

A3引擎采用了真实物理运动轨迹和即时算法，可以实时模拟物体被击打后的真实碎裂状态，甚至是山体滑坡、巨石滚落到撞碎等难得一见的情况，也被设计成为游戏中各种机关陷阱或天然屏障，为游戏增添了颇多的乐趣。



细雨中周遭蒙上了一层昏暗的微光

江湖L.I.V.E的强大内涵

人对事物的认知和判断源自于世界观，在《笑傲江湖》游戏中可以用“江湖L. I. V. E”的四个方面来诠释出一个真实的武侠江湖世界里人与江湖的互动结构。

L = 自由： 职业不是与生俱来的，在官商匪侠当道的江湖世界，找寻自己的人生定位，正是令狐冲等人不懈的追求。《笑傲江湖》在游戏规则上，不强制将玩家角色归为战法牧之流，而是遵循社会构成的规律，引入江湖身份体系，玩家除了加入不同门派学会防身之道外，还可以乔装改扮，以山贼、马匪、锦衣卫、衙役、工匠、镖师等等身份行走江湖，逐渐懂得适者生存的道理，体验不同以往的游戏人生。



游戏中的沙漠也透出炙热干涸的感觉



宏伟壮观的衡山城

游戏中相同身份的玩家可以结成帮派，集团式发展。一些已有的NPC势力也会与玩家帮派形成竞争，而不同性质的帮派之间也存在敌友关系，例如有官军驻扎的地域，社会安定度高，运镖收益会很大，而与之相反的山寨马贼的收益就低，双方若占据同一片区域，很有可能你来我往，势成水火。一切正如真实社会那样，玩家需要通过自己的双手来为自己创造一片赢者的天空。

I = 交互： 《笑傲江湖》采用实时交互服务器逻辑，设计了一系列服务器事件体系，玩家与江湖世界一同成长，相互结成命运的纽带。在这个系统的作用下，每个玩家都会参与到改变世界的过程中来，同时也都能享受到世界改变后的影响与成就感。

V = 多变： 《笑傲江湖》的武学系统是变化多端的。与大多数游戏所采用的天赋树及套系技能不同，江湖中包罗万象的武学招式玩家都有可能接触和学习，并且可以自由抉择如何使用它们。游戏中的战斗不必拘泥于固定模式和套路，招式之间的组合策略与瞬时变化才是重点。在多人对战中，玩家门派间也有战术配合，见招拆招将成为获胜的关键。

另一方面，游戏的主线剧情也是非线性和多变的。玩家在进行主线剧情时有多种选择路线，每条路线都会让玩家体验到完全不一样的故事，但又与其他路线环环相扣。

E = 情感： 有人的地方就有江湖，游戏中NPC具有自己的思维，他们会在与玩家的无限次互动中学习和成长，并带动江湖环境的改变，甚至会随机引发整个服务器的群体事件。比如某玩家易容成令狐冲向任盈盈求婚成功，任盈盈从此就跟随他，别的玩家想完成任盈盈发布的任务就必须找到该玩家。而当玩家暴露身份，或长久不再登陆，让任盈盈伤心欲绝后，她会与玩家反目成仇。


风沙对战斗力和速度都会有影响

江湖不远在心中，每个人心中都有一个江湖。无论是第二代引擎A3高度拟真还是内涵丰富的世界观架构，只要让玩家有一个快意恩仇的真实江湖生涯，这就是《笑傲江湖》最好的诠释。

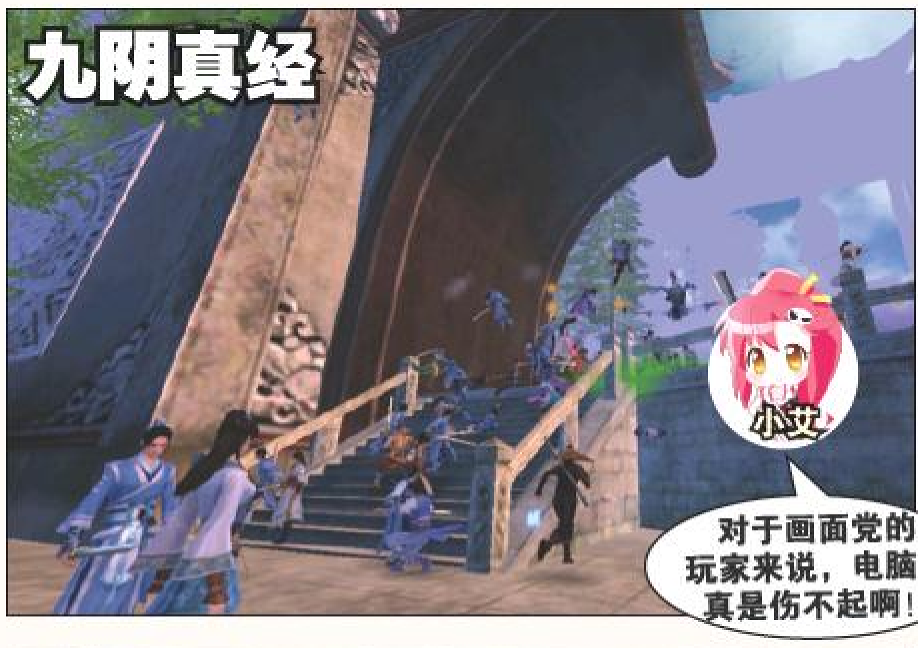
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

小编玩什么？







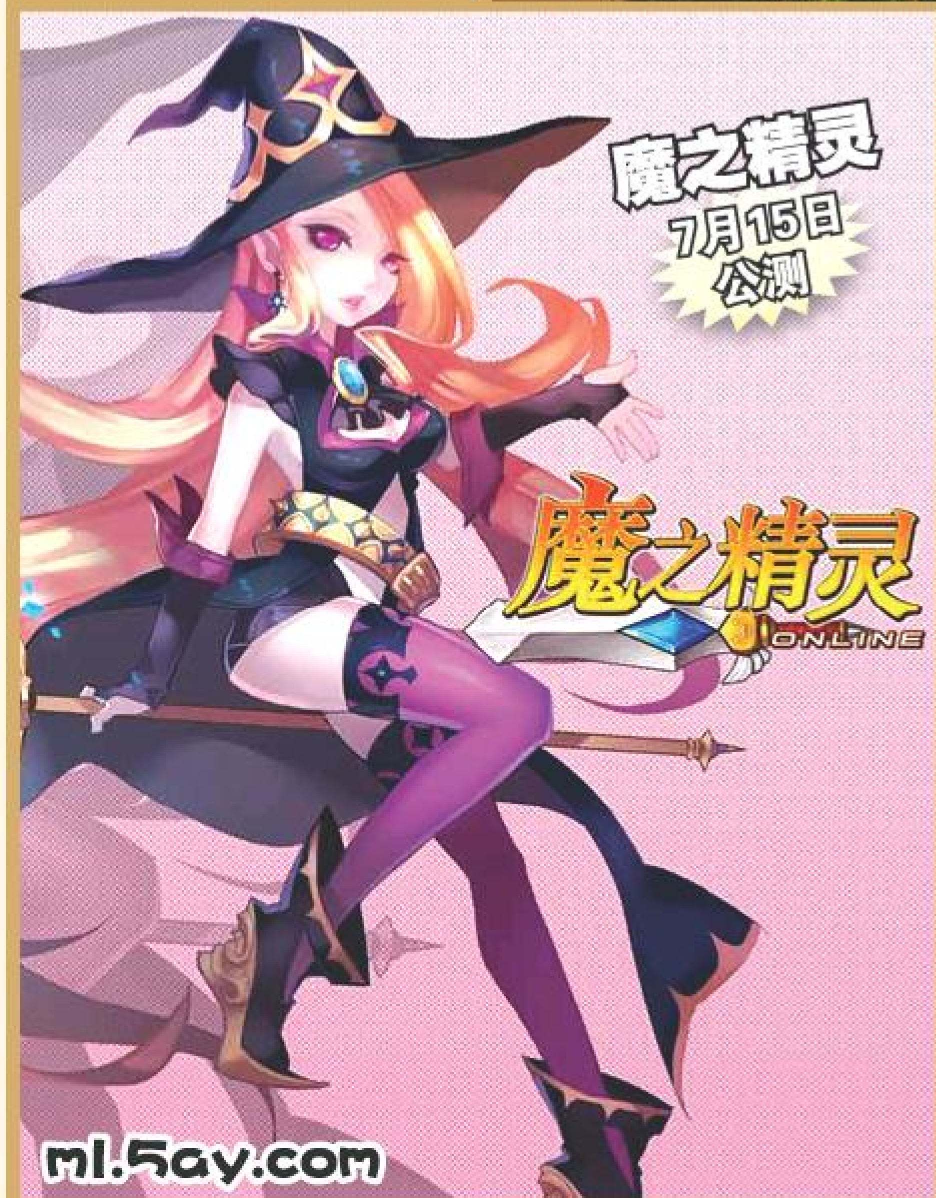




2012年8月 电攻网游风云榜

1 星期三





10 星期五

17 星期五

22 星期三





编：samtown　美：grass

热门网游测试时间表

2012年7月中旬——8月初

4 期六

5 星期日



1 期六



8 期六



21 星期二

5 期六

1 期六



8月十大新游期待榜

1）使命召唤OL ↑
codol.qq.com

2）斗战神 —
dzs.qq.com

3）时空裂痕 ↑
rift.sdo.com

4）斩魂 —
zh.163.com

5）剑灵 ↓
bns.qq.com

6）千年之王 ↓
qn.sdo.com

7）DOTA2 ↑
blog.dota2.com

8）笑傲江湖 ↓
xa.wanmei.com

9）NBA2Konline ↓
qq.nba2k.com

10）无冬之夜OL ↑
www.playneverwinter.com

8月十大网游排行榜

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
九阴真经	CGWS:8.35分
御龙在天	CGWS:8.17分
倩女幽魂	CGWS:8.15分
神魔大陆	CGWS:8.12分
巫师之怒	CGWS:8.08分
穿越火线	CGWS:8.03分
零世界	CGWS:8.03分
坦克世界	CGWS:8.01分
水浒无双	CGWS:7.96分
神仙传	CGWS:7.95分

8月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
神仙道	sxd.xdwan.cn
圣痕幻想	onee.hagame.net
北欧英灵传	bo.playcool.com
星之物语	ss.qq.com
烽火战国	zg.qq.com
飘渺西游	pmxy.wan5d.com
巨龙之歌	drakensang-online.com.tw
盛世三国	sg.xd.com
七雄争霸	7.qq.com
热血三国2	sg2.ledu.com



游戏类型	动作+塔防	发售日期	2012年7月30日
		游戏公司	Robot Entertainment
游戏特点	独特的塔防模式		
推荐人群	魔兽世界联盟玩家		

虽说是7月30日发售的游戏，但是想想童鞋们少有去Steam平台付费激活游戏的，而且破解汉化啥的弄出来估计也要就几天了，说不定还会跳票。嘛，所以预定日期这种东西就不要在意了。

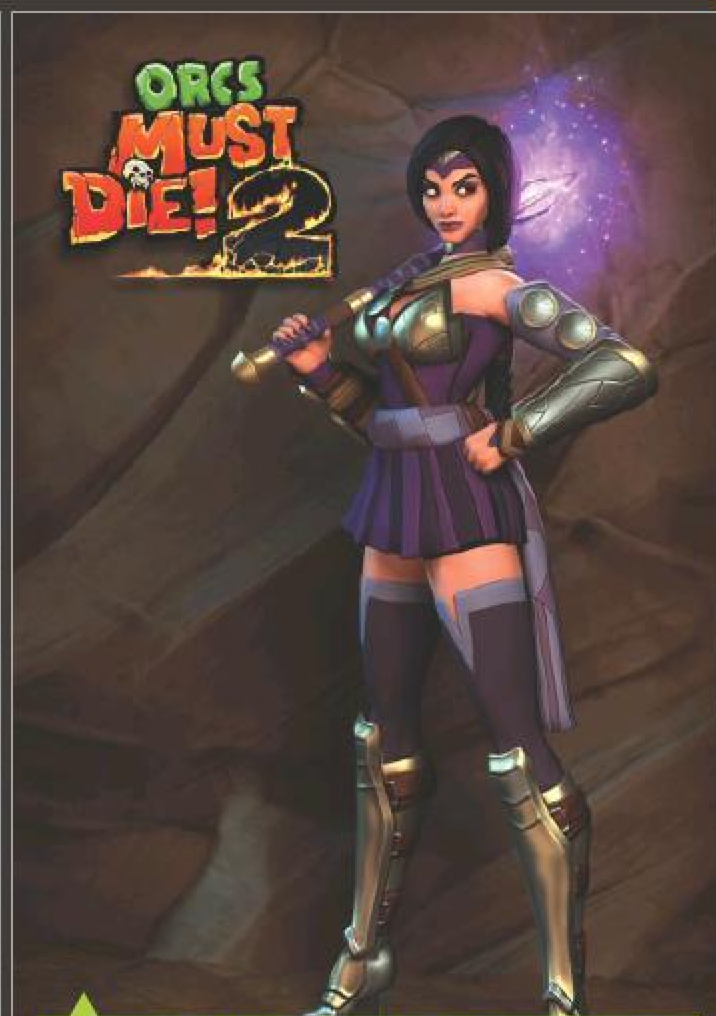
说实话，阿宅木有玩过1代。因为作为一名心怀荣耀的部落勇士，怎能对同胞剑刃相向？好吧，联盟玩家一定超喜欢玩1代，而且乐此不疲。现在2代来了，弱小的联盟蝼蚁，你们就继续在单机游戏上YY吧！哈哈哈哈！

本作的剧情发生在1代结尾的几天之后。裂缝已经关闭，魔法Order已死，主角战争法师发现他卷入了一场对抗受人控制的兽人大军的新战争中。不过他拥有一位强大的女巫同伴。本作将于7月30日发布。



合作模式： 玩家将会扮演倔强的战争法师，或者更具战略特色的女巫——可以用思想控制和魔法抵挡兽人。





女巫妹纸总体来说是美女，但是……眼神，肿么看肿么觉得怪啊……

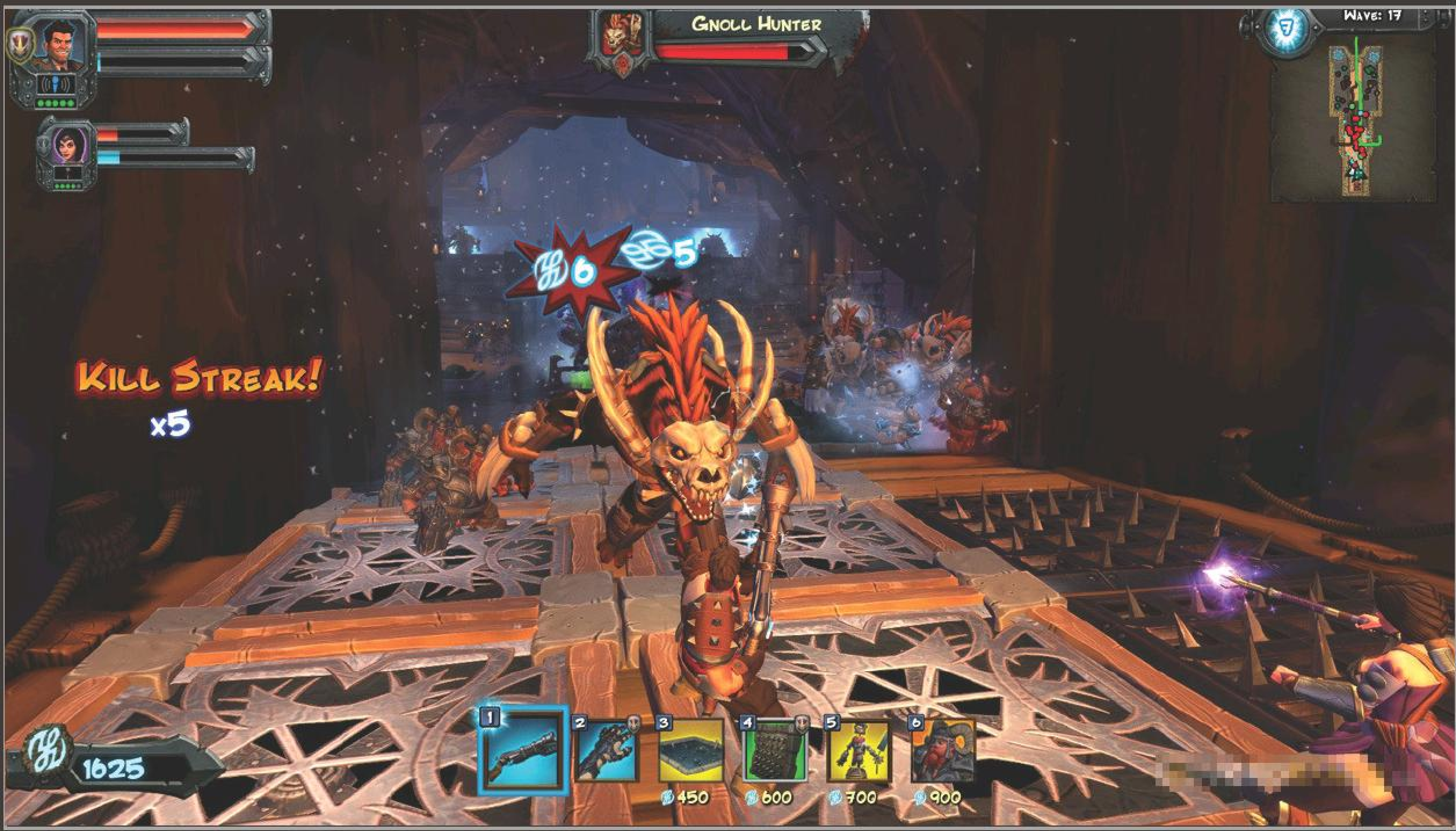
以故事为基础的战役：紧接着前作的故事，以单人模式或合作模式进行一场全新的战役剧情。

无尽模式： 单人或邀请好友，在一波又一波不断增加难度的敌人攻击波下考验你的技巧。

经典模式： 购买了1代的Steam玩家将自动解锁10个来自1代的关卡，在这些关卡中以合作模式对抗新的敌人！

超过20种致命的敌人：玩家将会面对一支由各种新怪物组成的大军，比如土元素、巨魔和蝙蝠。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



超过50种陷阱、武器和守护者：2代有大量的新的、经典的防御武器可供挑选，包括一整套全新的魔法道具。

大量升级系统：游戏过程中，可以解锁超过225种陷阱和武器升级，玩家能够建立一个完全适合自己风格的军械库。

与前作不同，在续作中，法术书被分成了5个不同的部分：我的装备、陷阱、武器、饰品、奢侈品。

前面三个部分不言自明，我的装备一栏显示了玩家所解锁的装备，并显示了哪些装备可以进行哪些升级。在陷阱一栏，可以看到玩家已经解锁了哪些陷阱，并可以用骷髅进行购买。在武器一栏中也是类似的内容，不加赘述。





饰品



这是一个全新的元素，这一栏里是一堆零零碎碎的小物件，你可以使用骷髅购买，并获得永久的buff。其实这和《兽人必须死》第一代中的元素有些像，但之前都是在每个关卡中重置，而在《兽人必须死2》中，这些buff将在每个关卡中发挥作用。

而奢侈品是完全为外观所设计的一栏，玩家可以装备解锁的时装等等。



现在，每个陷阱、武器、饰品都可以进行5、6次的能力升级！而且陷阱的升级套路是，首先进行3次升级，之后可以解锁两种完全不同的能力，同时只能使用一种能力。

到游戏后期，有一些陷阱会存在“特别升级”，比如弓箭墙，它的特殊能力是允许玩家将其安装在天花板上，以构成立体式的防御体系。



游戏类型	动作游戏ACT	发售日期	2012年8月14日
		游戏公司	Vigil Games
游戏特点	独特故事设定、超华丽格斗		
推荐人群	对一代尚未过瘾以及已经上瘾的玩家		

开发团队Vigil Games期望借着前作的势头将《暗黑血统2》的粉丝面进一步扩大，在赢得更广泛的玩家的同时，也保证核心玩家对游戏的喜爱度和忠诚度。为做到这一点，Vigil在续作中引进了一个新角色，他就是死神！



改变角色毫无疑问将使粉丝们对游戏系列的发展心存疑虑。毕竟，控制一个新角色将带来完全不同的感受。有鉴于此，游戏的首席设计师Haydn Dalton向讲解了这些改变将意味着什么，以及玩家们能否将在续作中体验到一个全新的游戏。

另一个挑战就是引进游戏中两个最大的改变，即拾取和技能。“调整近战中的拾取和技能一直都是个很大的挑战”Haydn告诉我们，“想要让所有的不同选择有趣和有意义必须要在数据和机制上花费很多的功夫。”玩家们将会有新的拾取系统和加点技能树。

如果说新的技能树和拾取界面还在意料之中，那么《暗黑血统2》不采用多人游戏模式就有些令人好奇了。我们已经听到过很多未来的游戏将支持更多社交体验的信息，但至少《暗黑血统2》将不会考虑这个设定。

“我认为大部分的玩家都喜欢和他们的朋友一起游戏，因为游戏变得越来越社会化”Haydn说道，“事实上，如果你和其他玩家一起游戏，整个游戏的体验将会完全不同。最受欢迎的游戏大多都有多人模式和合作模式，当然也有例外，有些玩家喜欢独自游戏带来的挑战性和冒险性。恕我直言，我认为很多的玩家都希望游戏保持原样而不是加入多人模式，因为他们对这种类型更加适应。”





《暗黑血统2》紧接着前作的结尾，这一次玩家们扮演的是Death，他的目的是为兄长War讨回清白并挽救人类免于毁灭。Death不像他的兄长War那样体型彪壮，他能够像《波斯王子》那样的飞檐走壁。墙上飞奔、跳跃、攀爬并悬停在突出的横梁上等动作在游戏过程中都是家常便饭。

Death的主要武器是他的镰刀，但不像通常描绘中的那种巨大的那种，而是有两把较小但是超级拉风帅气镰刀，Death可以把两把镰刀合二为一当做投掷武器使用。在游戏的demo试玩中，一开始Death就为了拯救War而去寻找“神秘守卫”寻求指点。这个短暂的游戏demo没有任何的解谜过程，只是单单地要你一路上跑酷加战斗地穿过冰封般的地下城。

和War一样，随着游戏的发展Death的等级也逐渐提高，但《暗黑血统2》中将会加入更多的RPG元素。敌人将会掉落不同等级的战利品。最高等级的战利品是有着强大力量的武器，装备后你将获得一些全新的技能。

看过Joe Mad创作的《暗黑血统》艺术画册的玩家们都知道末日四骑士中有一个是女性，但我们是否能看到剩下的两个骑士，还需要看《暗黑血统2》能否获得成功。阿宅相当期待妹纸的出现啊。









PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	动作游戏ACT	发售日期	2012年8月14日
		游戏公司	Square Enix
游戏特点	香港黑帮、血腥、暴力		
推荐人群	想成为古惑仔却怕怕的玩家		

童鞋们是否还记得几年前那部超经典超感人的香港警匪片？

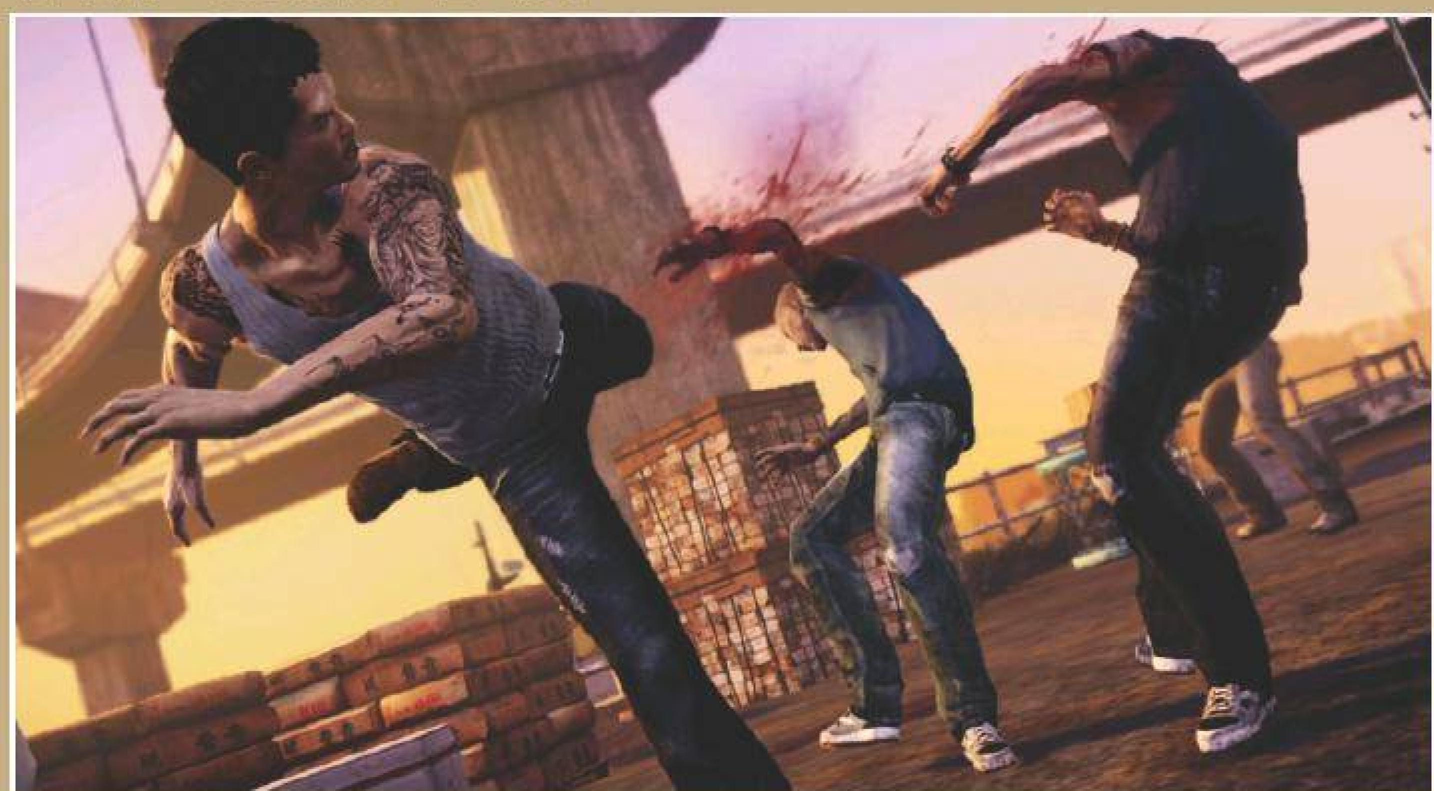
是的，就是无间道。

佛经里说，无间是八大地狱之中最痛苦的一个。两个身份都本不该属于自己的人，他们几乎生活在一个类似无间地狱的环境里，做梦都怕别人拆穿自己的身份。这个世界里，到底什么才是生活的道理、做人的道理。

游戏的主角沈伟是一名执行了很久卧底任务的警员。他之所以能得到这个卧底的身份，是因为他特殊的成长经历以及与“三合会”的关系。他在帮派控制的街区长大，许多朋友都是三合会的成员。而他的任务就是潜入其中，从内部瓦解这个组织。是不是感觉跟梁朝伟饰演的陈永仁很相像？

激斗、飙车、泡辣妹、蹲班房……各种平时生活不曾有的超刺激的古惑仔元素。难道童鞋们不想过把瘾么？

从一段宣传视频中我们获悉，主角伟哥习得一身中国功夫。随着剧情的展开，他将会遇到强大的敌人，进而武术打击升级战在所难免；接着我们在下面的英文提示中看到，主角会使用擒拿手近身作战；然后为玩家介绍了主角可以使用多种武器，无论是西瓜刀、还是切菜刀、甚至板砖。



近日，游戏开发团队接受了游戏网站Siliconera的采访。在采访过程中，开发团队重点介绍了一下游戏的战斗系统。





在设计战斗系统时，他们首先使用的参照材料是托尼·贾的动作电影《冬萌功》。在欣赏这部影片时，他们被画面中连续无剪切的战斗所震撼，于是产生了将其融入到游戏战斗系统中的想法。他们的目标是想设计一种多方向的格斗风格，同时配合以抓取技和反击技。这又是一款开放式世界的游戏，在游戏中，周围的环境与战斗会产生相互影响。这也正是他们所追求的风格——制作一个大型的暴力沙盒游戏。



在进一步介绍环境互动性的时候，他们举例说，比如在游戏中要与Triad帮派战斗，那么周围的电话亭，市场摊位，车辆都是可以使用的道具。没有人要求你这么做，这就是一个开放的世界。国内的玩家如果想一下成龙电影的风格就知道了，在他的电影中好像环境中的所有道具都可以作为战斗的武器。

在谈到游戏的枪战设定的时候，Mike Skupa称他们希望重点突出游戏的徒手战斗系统，因此，为了不喧宾夺主，要想将热武器和近战格斗结合起来，这种分寸是相当微妙的，尤其是在一个开放的世界当中。游戏中不会出现RPG游戏中道具箱之类的设置，而是追求真实感。

在游戏中，枪支的使用是基于徒手技能之上的。比如在一场枪战之中，不可能做到定点射击，可是必须利用主角的跳跃、翻转能力边跑边打，甚至是切换武器。所以游戏中的战斗场面，会让你觉得在看一场枪战大片。







游戏类型	第一人称射击FPS	发售日期	2012年8月21日
		游戏公司	Valve Software
游戏特点	经典射击游戏		
推荐人群	还念网吧混战的玩家		



提到《反恐精英》，阿宅认为它的设置更加真实。比如《战地》和《使命召唤》这样的著名射击游戏，为了照顾游戏剧情的需要，设置了相当便利的复活机制。而在《反恐精英》中，每一回合所有的人只有一次生命。这样的特色到了《全球攻势》也没有改变，其实这也不是一件坏事。

游戏在画面表现上相当出色。现如今射击游戏种类繁多，因此对于《全球攻势》来说很难从画面方面来获得差异性优势。游戏中的材质贴图和光影效果表现令人印象深刻，比之前的《反恐精英：起源》有了相当大的进步。 走廊通道的阴影以及环境物体的阳光反射都表现的恰如其分。跟踪器会显示目标行动的路线，燃烧弹爆炸时也会产生真实的火焰效果。虽然《全球攻势》采用了与《求生之路2》相同的技术，但从画质上来说，已经做到了这个系列中的巅峰。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在游戏中有一系列的模型进行选择，从CS经典的枪战模式到深受玩家喜爱的拆弹模式。在游戏中，玩家仍然可以从两种势力中选择，恐怖分子和反恐精英。恐怖分子的目的就是要在特定的炸弹区域安放并且引爆炸弹，而反恐精英的任务就是守住炸弹区域。正如上文中提到的，由于每回合中每个玩家只有一次生命，因此游戏中做出的每一项选择都至关重要。在游戏中击杀敌人，拆卸或者安放炸弹以及支援队友都可以获得金钱奖励，以方便下一回合购买武器。可以看出，CS这种经典的设置，完全被保留了下来。

作为枪战游戏，武器自然是重中之重，从AK47和法玛斯突击步枪，到泰瑟枪，烟雾弹以及标志性的AWP狙击步枪，应有尽有。根据不同的地形，不同的身份，不同的作战需要，以及不同的队伍角色，选择合适的武器是必要的。没有一把武器是万能的，这点想必熟稔射击游戏的玩家们都了解，就不在这里赘述了。





作为一款策略射击游戏，队友间的交流是十分重要的。当PS3版本发售的时候，玩家可以使用适配蓝牙话筒与队友交流。总体来说，《全球攻势》在游戏机制上仍旧延续的是传统的CS设置，尽管如此，这仍然不会影响玩家们游戏的乐趣。虽然同为射击游戏，CS更加强调多人对抗，与《战地3》和《现代战争3》比，《全球攻势》可能会略显平淡，但这也就是《反恐精英》一贯坚持的特色。







游戏类型	动作游戏ACT	发售日期	2012年8月21日
		游戏公司	High Moon Studios
游戏特点	科幻、热血		
推荐人群	对变形金刚痴迷的玩家		

阿宅敲这篇预告之前刚好看完一段宣传视频，热血沸腾啊！

柱子哥跟弟兄们在危难之际，向一位陌生的博派求援。然后，那真心是惊天地泣鬼神的变形过程！站直了那叫个威猛高大帅气，然后本来乘胜追击的狂派立马吓尿了，所以这位勇士叫“猛·大·帅”。

阿宅认为本作最NB的地方，就是猛大帅的加入。并不是阿宅看不起其他的机器人，无论是背景故事，亦或是是人设，也都做得很好。汽车变机器人或飞机变机器人，都有他们的吸引力。不过当你看到一整座防御要塞变成一个无坚不摧、连震天哥都要落荒而逃的巨型、超巨型XXXX（太拉风了已经没有词汇能配得上了）的时候，这才是真正的金刚！

虽然这不是我们第一次见到“猛大帅”的出现，但能够再见到他在《变形金刚：赛博坦的陨落》中登场，总会让不少粉丝热血沸腾。

《变形金刚：赛博坦的陨落》将会加入多人模式，而在今年的动漫展上，动视则展示了多人模式之下的其中一个“合作共讨目标模式（Co-op objective-based mode）”。以下是不同职业的特点：





■科学家 Scientists

基本上就是战争中的工程师之流，能够变形为喷射机，是游戏中唯一的飞行单位。他们能够在战场上投放机器人形式的哨岗炮台，以及为队友标签敌方在地图上的准确位置。但由于职业原因，科学家也是战场上四大职系当中，虽然说科学家的血量低，但他们却几乎是战场上的“神”一样。由于他们属于“唯一”的飞行单位，所以他们完全可以在高空以狂暴火力压制地上的敌人。



■渗入者 Infiltrator

属于间谍、刺客类的职业。渗入者是在地上速度最快的单位，能变形为跑车，可隐形并能够超远距离狙击。

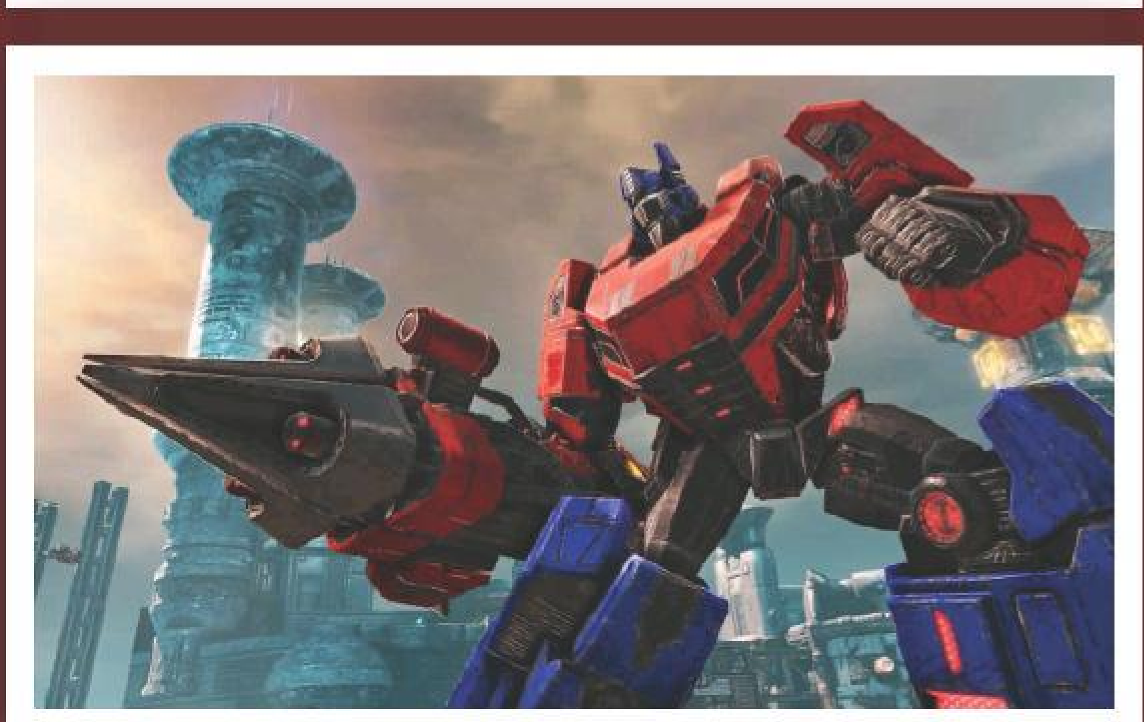


■泰坦 Titan

顾名思义——哀木涕。体积最大，同时也是最慢的单位。专责防御和吸引敌方火力，可变形为坦克，持有重型武器。人形可作出类似野蛮人的旋风斩近战攻击，同时也可以喷射腐蚀性液体来群伤敌方。（你丫还是巫医？）

■破坏者 Destroyer

可以变形为货车，能够作出一种像过肩摔的悬浮撞击。破坏者的攻击一般会附带大量飞溅性伤害，适宜用作群众控制。还可释放大型防护障壁，在抵御敌方炮火的同时，不会阻碍友方的射击。总体来说是个辅助。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



▶编：阿宅　▶美：咖啡

幽灵行动4：未来战士

综合评分	8.4
画　面	9
音　效	9
剧　情	8
操　作	9
游戏性	9
推荐人群	
科技FPS控	
综合评价	
童鞋们，阿宅在此以节操向你们保证，这绝对是一款超级值得一玩的大作。	

剧情：8

游戏的时间背景设定在近未来，极端民族主义者控制了俄罗斯，并向邻国发动进攻，玩家将扮演四人幽灵小队的队长——突击队员Kozak；这支队伍包括侦察专家30K、狙击手Pepper、工程师Bones。幽灵小队受命与极端民族主义者作战，被派往世界各地执行任务，包括挪威、俄罗斯、亚洲和中东。在开场观看队友炮灰后游戏正式开始……

很老土的情节，不过好算好，没有什么狗血的地方。



硬件要求：6

最低配置

系统：Windows XP SP3/Windows Vist SP2/Windows 7 SP1，32位和64位皆可
CPU：Intel Pentium D 3.0 Ghz或 AMD Athlon64 X2 4400+ 2.2Ghz
内存：1GB Windows XP / 2GB Windows Vista或Windows 7
显卡：带256MB显存，与DirectX兼容，支持Shader 4.0的显卡
DX：DirectX 9.0c
声卡：DirectX 9.0c兼容声卡
硬盘：25 GB

推荐配置

系统：Windows Vista SP2
Windows 7 SP1（32或64位）
CPU：Intel Core2 Quad Q9450
AMD Phenom II X4 940或更高
内存：2GB Windows XP
3GB Windows Vista & 7
显卡：带1024MB显存，DirectX兼容，支持Shader 4.0的显卡，基于nVidia GeForce GTX 460或AMD ATi HD 5850或更高

游戏对硬件的要求较高，阿宅是用基友的能效果全开跑孤岛2不卡的机器玩的，玩起来帧数才20多。

画面：9



知道为什么这个游戏那么吃硬件么，看看画面吧！阿宅开始游戏任务之后立马湿了，这画面好得已经分不清哪个是过场动画，哪个是即时动作了。

带有浓浓《战地3》风格的UI（用户操作界面）和游戏画面，猛一眼看上去神似由寒霜2引擎开发。实际上游戏使用的是育碧自己开发的雪人（YETI）引擎，基于这款引擎的游戏包括《幽灵行动：尖峰战士》、《贝奥武夫》和《美国陆军：真实的战士》等。YETI引擎最初是









由育碧Tiwak开发并应用于XBOX360版《幽灵行动：尖锋战士》上，游戏的画面表现出色；经过Ubisoft Paris制作组五年时间的精雕细琢，游戏中将会呈现出惊人的光源效果以及逼真的物理特效。

游戏中大量场景都是在阳光明媚的开阔地形，因此有大量阴影柔化效果，使得人物和建筑阴影映射的逼真效果更突出，而体积阴影像素精确，不会在多光源照射下出现锯齿现象。

游戏采用常见的第三人称越肩射击视角，近景人物、服装、枪械的清晰与远景建筑物和天空的模糊，形成了鲜明的对比，景深的效果非常明显。

通过优化的HDR技术和动态模糊提升后期处理效果，增加了画面的连贯性和真实感，游戏中大量场景画面因亮度而形成光线反差使得游戏中真实战场环境的临场感大幅增强。

由于战争游戏少不了大量的爆炸场景，爆炸粒子、气浪振动、风沙沙爆、血液飞溅等效果都非常逼真，物体燃烧时的火光和烟雾，在阳光的照射下以某个点向周边呈自然状态地扩散，显出鲜明的层次，非常有真实感。

戏中大量诸如沙漠、热带雨林、大雨、雾天、雪原等景色中采用大量动态体积光，立方体照明效果，为游戏增添了及其出色的图像细节并且加上了全局光照效果。视觉上非常有质感，制作组不遗余力的为我们展现了各种美不胜收的景色。

游戏中的人物建模和枪械建模通过视差映射贴图，位移贴图，光泽贴图以及高光贴图等技术打造出更复杂精细的模型材质，枪械在手看上去质感十足。同时雪人（YETI）引擎拥有优秀的物理破坏效果，游戏中很多可供藏身的掩体都是可破坏的，而一些墙壁虽然无法破坏却可以穿透。

游戏的优化很酱油，阿宅用GTX460的台机，居然帧数只有20多一点。关闭AO环境光遮蔽倒是能大幅提升帧率，可是却会损失不少画质，你妹的！就不给你10分，哼！

音乐音效：9

一进入《幽灵行动4：未来战士》，Hybrid制作的音乐给人感觉很符合这个游戏的名字，最初几关的设定是不可以触发警报，所以周围的环境的音效时不时得传出一声狗叫，以动衬静，突显那种小队四人合作瞬间瓦解敌人战斗力的临场感觉

作为射击游戏中最重要的战斗音效，游戏中表现的也相当棒。全部为真枪实录，例如子弹上膛，铁桶被撞击的声音，甚至是碎石从墙上剥离的声音都是那么真实，特别是玩家在直升机上操控机枪的时候，那个子弹打中敌机的碰撞感很真实。

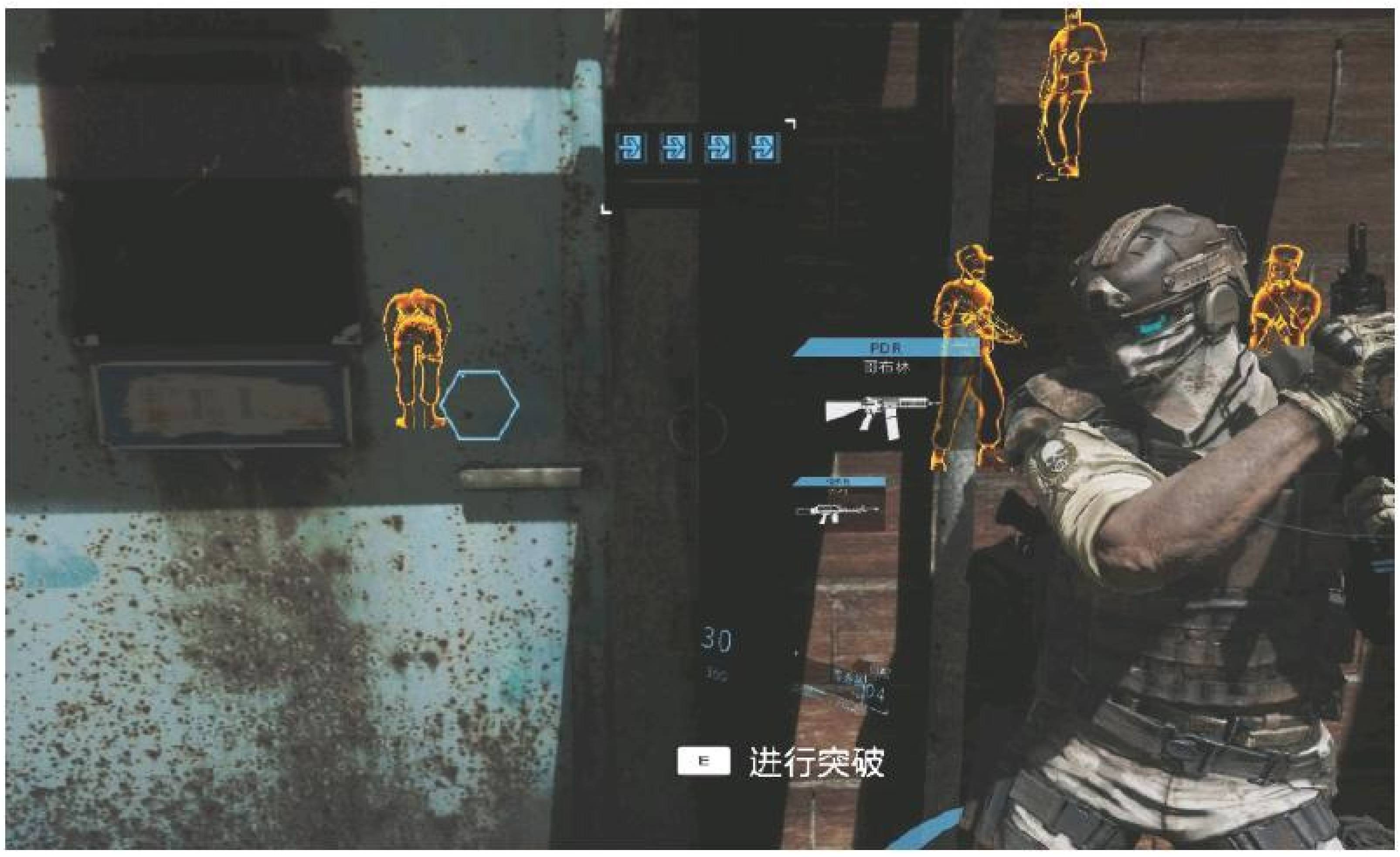




操作：9

游戏操作还算得上流畅且易上手。

常用的特殊按键无非就是，鼠标右键、鼠标中建、空格、SHIFT、V、F，并不会让人觉得非常繁琐，简单熟悉后就能用用自如。而人物的动作也可以说是非常之流畅，不会很傻被障碍、队友卡住啊什么的。而且游戏过程中系统还会经常给出按键提示，这点非常人性化。



游戏性：9

与《幽灵行动3：尖峰战士》的“枪枪枪”模式不同的是，《幽灵行动4：未来战士》更倾向于“潜入+强制战斗”的流程编排方式。

因此可以这么说前作的主题是“在有限地支援的情况下，进行邻国（墨西哥）境内的特种作战”，而本作则是“孤立无援的特战小队凭借高科技装备，在远离美国本土的帝国腹地执行外科手术式的精确打击”。

因此本作更加强调高科技快节奏作战，加入了疾跑，横向闪移，快速掩体切换，敌人标记/执行，枪械大师等新操作模式。三种射击模式（右键精瞄中键第一人称机械瞄准）在火力全开的混战场面中让玩家体验更刺激更火爆的战斗气氛。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







创新性：9

游戏到处是高科技高能反应，阿宅已经HIGH得HOLD不住了。

每一个任务开始之前可以进入枪械大师（Gunsmith）系统，在Gunsmith界面选择一支单兵武器作为改造的对象，然后枪械瞬间会被拆分为枪管、导气装置、瞄具、护木、枪机、复进簧、击发机、枪托、机匣、提拔、火帽、弹匣等不同的组成部分。

F键投掷声纳手雷可以标记周围肉眼看不到的敌人，shift键可以快速进行掩体切换，还有可以秘密潜入的热成像仪，让幽灵小队遁于无形的光学迷彩。

类似《细胞分裂5：断罪》的“标记/执行”系统的瞬杀（由玩家为队友指示目标和攻击优先次序，一声令下之后对其实施歼灭以及摸到敌兵身后所实施的体术攻击），以及地空两用侦察飞机查看敌人的位置和数量。



《幽灵行动4：未来战士》的出现，让玩家们在现今满是无脑射射射的射击游戏领域里犹如久旱逢甘露，尤其是科幻题材下的潜入元素让玩家一旦上手绝对沉迷。虽然也存在着各种瑕疵，但是无疑是今年夏天超值得一玩的游戏。



更多选择更多欢笑 就在 文明V 君权神授

综合评分	9
画　面	8
音　乐	8
底　蕴	10
耐玩度	10
游戏性	9
推荐人群	
耐得下性子的人 慢节奏游戏爱好者	
综合评价	
《君权神赋》是文明V的一个重要资料片。加入了新文明，新单位，特别增添“宗教”元素，让这个本来就内容极其丰富的游戏更加精彩。如果你早就玩过文明，这是您再次拿出来温习“统治世界”的好机会；如果你从没玩过文明，也可以借此机会看看它是不是有点意思。	



资料片在画面细节上进行了小幅调整，水面和云雾效果被优化了



机器配置不好的朋友可以在战略图模式下进行游戏，虽然失了滂沱的气势，但还保留了运筹帷幄的操控感

信仰回归

资料片最大的宏观变革就是增加宗教系统。玩家可以通过积累足够信仰点数来催生大先知创立宗教并选择各种信条。这些信条相当于是额外的小BUFF。

获得信仰点数的来源有很多，前期建造特定的建筑物和野外遗迹拾取是快速抢宗教的主要手段。创立宗教之后进帐的信仰点数，就能用来购买传教士，把宗教传播到其他城市（2次）。同样是购买的大审判官能够消除城市里的外来宗教。另外，宗教的对应伟人：大先知还能强化一次宗教特性，为文明增加额外的信条奖励。大先知本人也可以传教（4次），或者牺牲自己建造地块设施圣地，给拥有城市+6信仰。

简单分析“宗教”有三方面的主要用途。

1，　在前期影响外交，相同信仰的城邦和文明会有更友好的态度。当时代过渡到文艺复兴以后，这一作用被互斥的政策树所替代。

2，　额外增益，创立宗教时，玩家可以选择这个宗教所带来的额外增益。比如允许建造特殊的建筑等等。相



万神殿是宗教的初级形态

当于是提供了把宗教转换为人口、快乐、金钱等其他资源的途径。

3， 购买伟人，除了原先培养伟人的方法以外。资料片中的伟人可以通过“信仰”资源直接购买。简单说，就是把宗教转化为文化点数，科研能力或者是战斗力。

人类一开始都会恐惧神秘的未知力量，崇拜超自然的神灵，后来渐渐转变为认识自我，推崇理性。这是几千年的理性思考和上亿年的原始本能之间的博弈。

宗教不能让玩家直接获得胜利。这种资源在游戏的中期以前比较有用，但随着时间推移，外交感召会减弱，购买伟人的宗教花费会不断提高，所以宗教的作用就会弱化。在宗教对外交的作用消退以后，政策树就是影响外交的重要因素。不同政策天赋形态也允许玩家用信仰点数购买伟人。



购买传教士是传播宗教的主要办法，也可以直接购买伟大先知，另外宗教自己也会慢慢散播开去



关于宗教的基本情况就是这样，看起来很全面，什么都能干。但实际游戏中，开局优先抢宗教并不是一个好主意。即使是偏向宗教强化的文明，如果一味追求宗教，很容易懈怠了其他方面的建设，落入被动的境地。个人体会是宗教的地位类似金币，但又比金币更有价值一点。能在中前期帮助你取得一些优势，也能在关键的科技/奇迹的重要节点上加速突破。

间谍

当地图上有一个文明进入文艺复兴时代，所有文明就会获得第一个间谍。之后，玩家每进一个新时代再获得一个间谍。间谍的主要作用有以下几个方面。

1， 偷科技，潜入到其他文明的城市里偷科技。相当于间歇多了大科学家。

2， 防御间谍，阻止对方间谍在某城市偷窃科技。

3， 操纵城邦的亲密度。

4， 发现电脑玩家的意图，比如某个电脑是否打算对玩家突袭。



间谍也能升级，潜伏时间越长，他的能力越强

城邦重要性提高

所谓城邦就是独立于主要文明之外的孤立的城市。城邦不会派出移民拓展领土，也不能和玩家竞夺最后的胜利。其他方面城邦和普通文明类似，也会有自己的科技和军队。新资料片增添了宗教性城邦和商业性城邦。宗教城邦提供宗教加成，商业城邦出产地图上无法获得的奢侈资源，如珠宝和瓷器。

提高城邦的关系不再是只靠塞钱。城邦现在会给予更多样的任务，例如要求某一种奢侈品，或者对另一个城邦发出威胁。完成这些任务可以提高对城邦的影响力。玩家也可以通过在城邦边境驻扎大量军力来威慑城邦，让他们敬畏你。或者你也可以送给城邦战斗单位，借刀杀人。

总之，城邦让整个外交关系的玩法更加灵活了。

其他微观变革

在科技树的平衡性上有部分调整。大部分的科技树分支将会更为平均地解锁新单位。

调整战斗系统，强调军队构成；全部单位的基础生命值由10变为100；

军事要塞除了+100%防御、对周围敌军造成30HP伤害，还使周围的格子变为己方领土，如果本来是别人领土的话会影响外交关系。

海上近战单位可用来劫掠或者攻占敌人港口。登船的陆军单位可以与海军堆叠在同一格里。

升级路线变更。投射步兵系列是弓手 -> 复合弓手 -> 弩兵 -> 多管机枪 -> 重机枪。曾经的一些鸡肋兵种咸鱼翻身，变成强力的核心力量。



钱只是提高城邦友善的一个途径，城邦的友好度会随着时间慢慢降低，有些文明的特技在拉拢城邦时非常有效

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

添加9座新奇观。世界奇观：佩特拉城，阿罕布拉宫，比萨斜塔，新天鹅堡，杰内大清真寺，加拿大国家电视塔，哈勃太空望远镜；国家奇观：国家情报局，网络防火长城。



兵马俑奇观造型借鉴了2007年的考古发现：多级结构的秦始皇陵

新增三剧情

新资料片增添了三个剧情模式。这些剧情都有一定难度，推荐对游戏熟悉的玩家挑战。

罗马帝国的沦陷

这个场景重现罗马帝国的分裂和沦陷。野蛮人文明单位变得强力。游戏里有三条独立的策略树，激活罗马的策略树会具有负面作用，模拟帝国衰败的历史。



走向文艺复兴

这段剧情以中世纪晚期，各方宗教战争为主题。它也是《君权神赋》这个资料片的核心灵感来源。整个游戏的设计都是源于这段历史时期。这个剧本可以没有流血牺牲，但戏剧性的信仰之战一样激烈残酷。喜欢体验故事剧情的玩家都不应该错过它。

蒸汽帝国

这段剧情是发生在一个架空的世界。相当于是穿越到另一个蒸汽科技发达的平行宇宙中。



玩家在游戏开始拥有蒸汽动力时代所有科技。蒸汽时代之后的科技树做了显著的修改，赋予了玩家建造飞艇，履带战车和新建筑物的能力。相关的政策树也经过重新调整。剧本中的单位都是采用蒸汽科技的奇特模型。喜欢蒸汽朋克风格的玩家必玩。

九大新文明

荷兰 领袖：威廉·奥兰治公爵



虽然受到很多野心勃勃的帝国的窥视，但荷兰还是从一个北欧的小省发展成为了世界一流的贸易中心。从罗马政府开始，到后来的法兰克崛起，到最后的神圣罗马帝国，荷兰经常成为欧洲王国扩张的目标。但是，对荷兰影响最大的是西班牙菲力国王。荷兰人民为了解除西班牙国王对本国新教徒国民的迫害而奋起反抗，最终获得自由。荷兰这个新生的共和国逐渐成为了世界领先的经济大国。

文明特技：东印度公司：在交易中卖出奢侈品后，依然能保留50%的快乐度。

特有单位：海上乞丐，替代掠私船。专门用来攻击沿海城市获取金钱，同时也能俘获敌方海上单位。

特有地块设施：圩田。在沼泽和冲积平原上建造的替代农田的建筑，+3食物。



资料片的战斗动画也稍有优化，总体感觉更加流畅有气势。如果你没有耐心，可跳过动画，快速战斗

文明定位：国家特有单位还算不错，其他方面看上去有点平庸。曾经的商业大国和海上小强几乎成了酱油。

凯尔特 领袖：女王布迪卡



古代欧洲的凯尔特部落是人类历史上最著名的部族之一。其后裔现今遍布全球。传说凯尔特人最早起源于铁器时代的欧洲中部，并逐渐发展成为一个多样化的民族，其部落遍布整个欧洲大陆。在经历了1000多年的发展壮大后，凯尔特人逐渐卷入了与罗马帝国无休止的残酷纷争中，最终被罗马帝国无情的摧毁。但凯尔特人的文化与信仰还是保留了下来，融入到了罗马的文化当中，并对其产生了深远的影响。

文明特技：德鲁伊教的知识，周围有未开发森林的每个城市+1信仰。如果城市周围有3片或以上未开发的森林，则+2信仰。

特殊单位：皮克特战士，在友善领地之外会获得战斗力加成，并且掠夺不会消耗移动力。每当他们杀死敌方单位时，会获得等于敌人战斗力一半的信仰。

特殊建筑：同乐会，取代歌剧院，除了加文化和艺术家岗位以外还加快乐。

文明定位：前期信仰和军力发展都非常强力。但到了中期就慢慢失去优势。适合前期爆兵抢城市，后期转文化发展。特殊建筑+3快乐非常实惠。

玛雅 领袖：帕卡尔大帝



根据考古记录，最早的具有玛雅文明特征的部落存在于公元前2000年，玛雅文明从一开始的原始部落逐渐发展出了巨大的城市。古代玛雅人的黄金年代大约是公元3世纪到公元10世纪之间。他们主要分布在今天的墨西哥、危地马拉和伯利兹境内。玛雅人一般聚居在一些彼此独立的王国中。他们的城市之间通过复杂的交通网络彼此相连。玛雅人的城市在公元1000年的时候由于某种未知的原因遭到了极大的破坏，残留下来的文明在16世纪西班牙征服者到来后也遭到了沉重打击。

文明特技：研究神学后，每次玛雅长历循环（394年）一周，会额外获得一个伟人。玩家可以自己选择伟人种类。

特殊单位：投梭战士，代替弓箭手，不需要研究箭术就能建造，而且更廉价。

特殊建筑：玛雅金字塔，替代神殿，提供更多信仰和科学。

文明定位：因为玛雅金字塔的存在，前期宗教速度有一些优势。其他方面不太厉害，额外伟人只能算聊胜于无。

迦太基 领袖：女王狄多



古代迦太基王国由传奇女王狄多建立。它从一个流亡者聚集的小定居点，逐渐发展成强大的文明城邦。迦太基王国的地理位置坐落于非洲北部的海岸线。这个位置让它在公元前1世纪成为了地中海沿岸重要的商贸中心之一。而这种繁荣最终引起了希腊和罗马帝国的敌意，和这些可怕对手的持续冲突也成就了后来的一系列传奇故事。

文明特技：腓尼基的后裔，所有沿海城市免费获得一个港口，在获得第一名大军事家后，地面单位可以穿越山地，如果在山地上结束回合，则会损失50点生命。

特有单位：非洲丛林大象，强大的早期骑行单位。替代骑兵，战斗力更强，攻击后仍可以移动。他们还能降低周围敌军的士气，使敌人战斗能力下降。弱点是速度较慢。

特有单位：五浆木船，肉搏能力和对城市攻击力较强。

文明定位：海陆皆强的文明。只要每个城市都傍海而建，很容易就能夺取海上优势。配合信仰，海面格子也能提供很多资源。穿越山地的特技让它能从意想不到的位置发动突袭。特殊兵种也很给力。

拜占庭 领袖：皇后提奥多拉



拜占庭帝国存在了超过1000年。它以传奇的君士坦丁堡城为中心，最初由强大的罗马帝国东部领地组成。君士坦丁堡位于链接欧洲和亚洲的贸易路线之上，所以它慢慢发展成为所在地区的贸易枢纽。拜占庭帝国也是一个地中海东部伟大文明的发源地，在艺术、建筑、科学和音乐方面展现出强大的影响力。

文明特技：君士坦丁堡牧首，创立宗教时，可以多选择一个信条加成。

特殊单位：重甲圣骑。快速的骑兵单位。比普通骑兵战斗力更高，防御力更加，且攻城更加有效。

特殊单位：喷火战船，远古时期霸道的海上单位。

文明定位：看似是偏向宗教的文明，但多一个信条的增益实际效果并不特别突出。它的特殊兵种倒是相对较强。



电脑现在会按照领袖的个人喜好决定是否在战斗中使用核弹，面对有些粗暴的领袖，请三思而战。

匈奴 领袖：匈奴王阿提拉



匈奴个是游牧民族，发源于中亚。他们在公元4到5世纪移民到欧洲。在匈奴王的带领下，匈奴军队在欧洲烧杀抢掠，变成了罗马及其盟国的心腹大患。在更早的时候，中国北方很多地区也经常遭到匈奴部落的袭击。有人推测它们就是促使长城建造和蔓延的主要原因之一。

文明特技：上帝之鞭，夷平城市速度翻倍，从游戏里的其他文明借用城市名，开局就有畜牧业，每个牧场+1生产力。

特殊单位：骑射手，一种适合游击战的快速远程单位。防御较高，天生自带一级精准，建造不需要马匹。

特殊单位：攻城槌，代替枪兵，天生一级隐蔽，不怕远程单位。是游戏中早期出现的强力近战攻城单位。

文明定位：前期速推RUSH流。远程配合攻城。在前期基本可以横行无阻，少有的真正能快速横扫全场的文明。

奥地利 领袖：女王玛丽亚·特蕾西亚



奥地利这个小型的，被陆地包围的民族在欧洲的政治和军事历史上一直有着不俗的影响力。强大的哈普斯堡王朝从13世纪开始统治奥地利，在其长达650年的当权时间里，奥地利在欧洲大陆各地建立了强大的联盟和各种深层次的贸易伙伴关系，并慢慢跻身欧洲重要民族之列。晚期的奥地利—匈牙利联盟作为一个帝国，给双方民族带来了稳定。这种稳定的关系直到第一次和第二次世界大战的时候才发生了动摇。

文明特技：外交联姻，可以花费黄金来吞并或控制一个同盟的城邦国家。

特殊单位：轻型骠骑兵，快速的侦查游击骑兵单位。比普通骑兵+1视野。侧翼进攻时有攻击力加成。

特殊建筑：咖啡屋，城市生产伟人的速度提高25%

文明定位：超强力的文明特技，让奥地利有机会成为所有城邦的实际统治者。等于不费一兵一卒，就能拥有更多城市，而且还没有地理限制。咖啡屋提升伟人速度也是非常实用的效果。综合来看是一个各方面都很优秀的全能型文明。

埃塞俄比亚 领袖：海尔·塞拉西



埃塞俄比亚是一个古老的帝国，有着传奇一般的历史。在欧洲殖民扩展时期，只有为数不多的非洲国家侥幸避免了被列强摧残，而埃塞尔比亚即是其中一员。直到1935年墨索里尼派遣意大利军队进入埃塞俄比亚，它依然是一个坚强的有底力的文明。

文明特技：阿杜瓦精神，与拥有城市数比埃塞俄比亚多的文明的单位战斗时，获得20%战斗力加成。

特殊单位：皇家私人卫队，专注于粗糙地形和首都附近作战的强大地面单位。替代火枪手，比火枪手更加廉价。

特殊建筑：石碑。替代纪念碑，提高城市的文化和信仰收入，加速城市的领地扩张。

文明定位：以弱打强的特性让埃塞俄比亚成了1 Vs N的好选择。前期版图不大时特别有用。石碑也让这个文明在前期有一定优势。但特有兵种并不强势。

瑞典 领袖：国王古斯塔夫



瑞典崛起于北欧，与丹麦和挪威一起共同构成了纳维亚半岛区域国家群。瑞典现在是一个快速进步、经济强大的国家。

文明特技：诺贝尔奖，可以向城邦赠送伟人，提高90点友好。宣布友好时，瑞典和其盟国产生伟人的速度提高10%，可叠加。

特殊单位：钦点轻骑兵，可以搭载大军事家，获得高速的移动力。

特殊单位：卡尔远征军，能进行长途行军的步兵。

文明定位：瑞典可以有飞快的伟人产生速度。这让它成了强力的后期种田派。



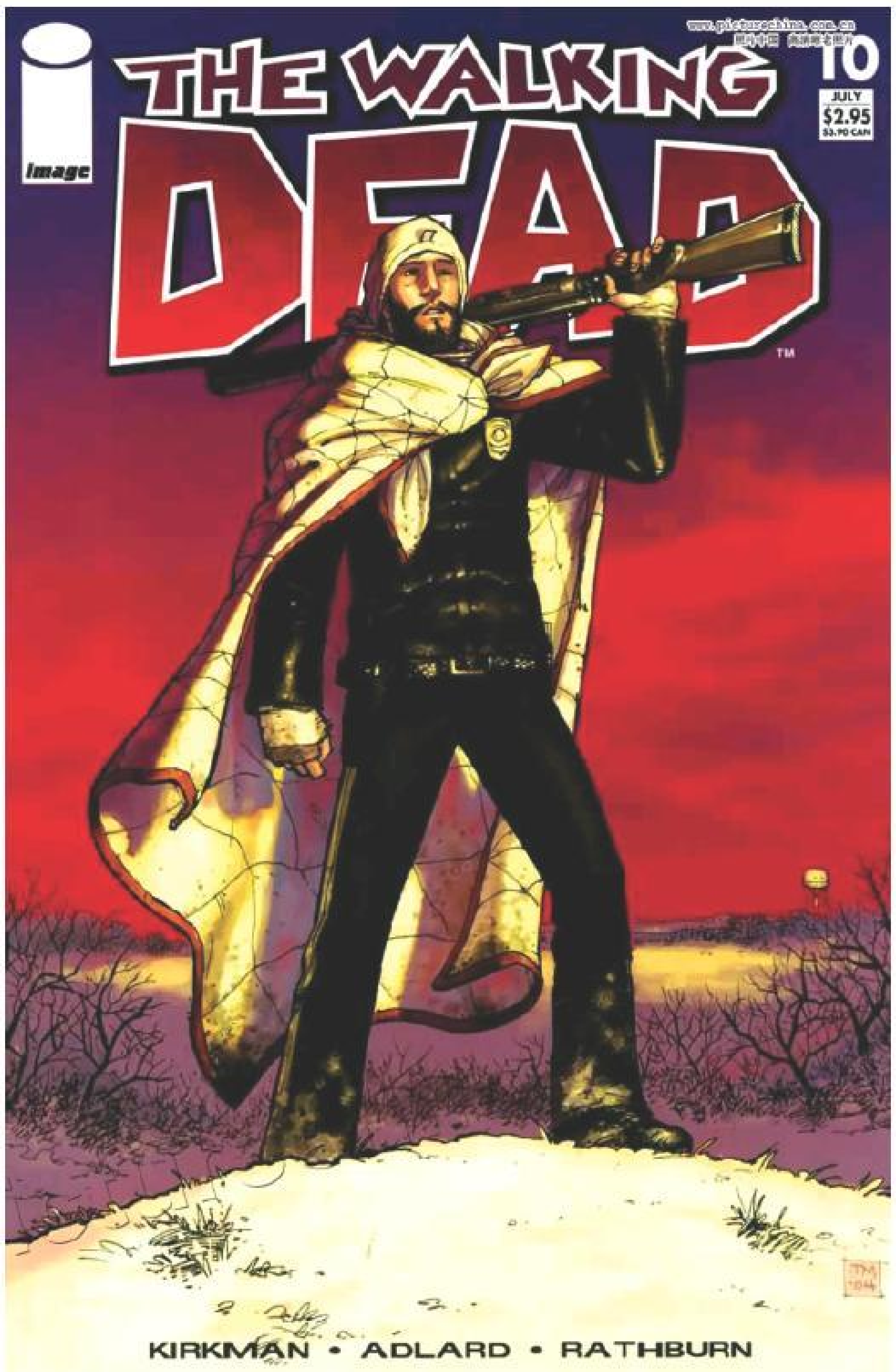
编：小P羊　美：grass

行尸走肉：序章+第二章
末日中的生存抉择

综合评分	8.4
画面	7
音效	9
剧情	10
操作	7
游戏性	9
推荐人群	
喜欢末日求生类小说的玩家	
综合评价	
难得P羊能打到8分以上的游戏，令人着迷的剧情，就像看了又一部美剧。	

总有闲人幻想着世界会因为哪些灾祸毁于一旦，其中，最令人毛骨悚然的设想莫过于丧尸摧毁人类文明了。为了宣泄这种情绪，各类丧尸作品层出不穷。在游戏方面，以丧尸为题材的游戏极多（比如《生化危机》、《丧尸围城》、《求生之路》等），类型更囊括了冒险解谜、射击FPS……甚至赛车，不过之前出品的丧尸游戏不是太重英雄色彩，就是过分强调“虐尸”的快意，尤其是《丧尸围城》，在这款游戏里，随手抓起一把遮阳伞、一块宣传板都能把丧尸耍的团团转，这样的“末日”多少显得有点儿戏。

事实上，如果真的有什么丧尸病毒席卷文明社会，幸存者所面临的问题绝不仅仅是吃喝拉撒，外加打打丧尸。说到这里，就不得不介绍下《行尸走肉》了，这部最早由Tony Moore绘图（后由Charlie Adlard续作）且目前仍在连载的美漫以各色幸存者的角度为读者展现了一个真正意义上的末日。而这次要介绍的游戏《行尸走肉》也继承了原作的特色，玩家不再是万能的丧尸杀手，而是一个真正的求生者。





漫画诞生于2003年

游戏画面风格则偏向于漫画作品

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

这不是一个射击游戏

关注IGN的朋友应该留意到，《行尸走肉》在IGN上获得了一个很高的评分。不过要提前说明的是，这款游戏并没有什么动作成分，而从“序章”的内容来看，该作在解谜方面也没有标新立异的设定（虽然部分谜题也有不同的解决方式），你只需找到画面中的关键物品，点击它们或选择合适的对话就行了。简而言之，这更类似于一款文字解谜游戏，也即你说的话，你选择的行动将推动剧情发展并且决定故事走向。而在P羊看来，也许称本作为一款“抉择的游戏”更加恰当。

而在画面风格上，虽然本作采用了3D引擎开发，但是并没有采用什么顶级引擎，从某种角度而言，这款游戏在画面控的眼里看来恐怕还“糙”得可以，并且贴图也有点漫画风，有意思的是，这样的画面却很好地突出了原著深沉压抑的氛围，而且仔细看的话，你会发现每个角色的表情都异常生动，有些台词甚至还能同人物对得上口型。



初次把僵尸爆头的主角一脸惊恐的表情



和小女孩打招呼时露出的微笑

灾祸来的很突然

漫画（包括漫画改编的同名美剧）中，令人恐惧的灾难来的极其突然。在治安任务中身负重伤的警官Rick从医院醒来后，发现整个世道都变了，到处是嗷嗷怪叫的活死人，邻居被啃成骨头渣子在地上爬来爬去，而妻儿老小亦不见了踪迹。和漫画原著一样，游戏《行尸走肉》也没有对灾难的起因加以说明，一切发生的仍是那么突然，唯一改变的是，故事第一主角不再是警官Rick，而是新角色——因为涉嫌谋杀妻子而被押解往警局的黑人教师Lee Everett。



故事以车祸为开端

车祸发生后，处于懵懂中的Lee听到了各种可怕的叫声，但直到他挣扎着爬出车外才发现整个世界已经乱成了一团。



前一刻还在和他谈天说地的警官转眼变成了丧尸

近距离面对死亡

游戏中，玩家扮演的角色将多次面临丧尸的威胁。不同于那些能远距离一发子弹送丧尸归西的FPS或AVG游戏，在《行尸走肉》里，大部分战斗的起因往往是丧尸突然扑出来给你或你的同伴一个熊抱，迫使你不得不抬胳膊、蹬腿自卫反击。



战斗设计上，该作采用了QTE（快速反应键）的设定，当你为丧尸压制的时候，通常需要快速按压Q键来挣脱他们的钳制，再用E键一把推开或一脚蹬开他们

然而拳脚上的一时之快，仅仅只是让角色暂时摆脱丧尸的威胁而已，在没有找到有效的武器在它们的脑门上“开洞”以前，这些嗷嗷叫的可怕怪物会固执地向生者袭来。这么说吧，近距离直面丧尸狰狞的面孔固然令人恐惧，而一时挣脱丧尸的拥抱后，你依然不会有如释重负的感觉。不得不说，这款游戏在气氛的营造上还是极其成功的。



不管你用哪种手段送它们归西，都会深刻体验到踩扁蟑螂后爆浆的感觉……

遭遇各式抉择

《行尸走肉》的另一个亮点在于，你会在游戏里遇到形形色色的各类幸存者，一些人会把你视为敌人，在最危险的时候将你推入深渊，而另一些人则会在关键的时候伸手拉你一把。与此同时，你所扮演的Lee也会经常陷入类似“老婆和老娘一起掉在水里，该救谁？”的两难抉择中。值得注意的是，在面对不少关键对话和重要抉择的时候，游戏会给出时间上的限制。譬如，没有在时限内回答他人的询问则视同沉默；如果没有在时限内作出抉择，则视同无作为。说来非常痛苦，有时候你选择一个人，另一个人就会被丧尸拖走，而一旦你过于犹豫，就会因为无作为而Game Over。

顺便一提，这款游戏采用的是自动存盘机制，如果你对自己的抉择感到不满，务必立刻中止游戏，跳回最近保存的进度再度抉择。要不然，你就只能重玩一遍章节了。



孩子在拖拉机上被僵尸拽住，拖拉机又压倒一个人，你该救谁？

延续剧情的第二章

在6月底正式发售的《行尸走肉》第二章节中，故事距离Lee遇见小女孩已经过去了整整三个月，在慢慢熟悉丧尸出没的世界后，上一章中留下的一干幸存者们遇到了一个全新的难题——食物。值得一提的是，面临同样困境的幸存者并不只有Lee所在的团队，饥饿更是催生了人性中最为阴暗的一面，而这一次，玩家遭遇到的危机将不限于丧尸，还包括因为食物而疯狂的其他幸存者。和那些挥舞着胳膊，嗷嗷叫唤着向你走近的丧尸不同，对你心怀不轨的家伙看起来或许很是无害，是选择相信并接纳他人的好意还是为了同伴的安全怀疑一切，这就全靠玩家自己判断了。



食物短缺，新人的加入更是引发团队其他成员的不安



枪口不再只是瞄准丧尸



有人愿意用吃的来交换帮助!

这个只有一头奶牛的牧场都能让居无定所的人群心生向往



这里要特别一提游戏在各章节衔接上的处理。玩第二章有两种方式，其一是通过继承第一章的进度来继续游戏，第二种就是新建游戏并直接选择第二章。两种游戏方式的不同之处在于，前者会承袭你上一章的抉择，也即上一章中的幸存者会一同带入第二章节，而后一种开启第二章的方式，则会随机挑选一个一章结局继续第二章的游戏。不难看出，整个游戏涉及到章节继承的关键抉择并不多，如果你喜欢自己推进剧情，而不是把自己硬塞入一个既定环境中，只需要注意章节中的关键抉择便可以了。

游戏与原著的关系

这里也顺便一提《行尸走肉》漫画、美剧和游戏三者间的关系。漫画版《行尸走肉》可以说是三者中的正本原著，前警员Rick是故事中的第一主角，其领导的幸存者团队在经历了整整一年的野外游荡后，终于建立了属于自己的小型社区。然而Rick一行仍然面临着很多困难，包括食物短缺，威胁到社区安全的丧尸和匪徒以及内部观点不一等等。好消息是，他们同样发现了新的机遇，距离其定居点约一天车程的地方，有一个已经能自给自足的超大社区——山顶寨，并且诚邀Rick等人加入社区间的互相贸易。

美剧在剧情设计方面基本和漫画吻合，同样以Rick为第一男主角，但和原版漫画不同的是，故事中增加了额外的成员，譬如，目前大热门的弩男Daryl Dickson，其剽悍的形象、果断、义气的言行一度打动了不少观众的心，不过有消息称编剧打算在第三季的监狱剧情里让这位帅哥“领便当”，不知道这算不算为了继续吻合原著剧情而作出的无奈之举。可叹弩哥已经深入人心，有观众疾呼：“要是弩哥被杀，我就不看美剧了！”，这不禁让P羊联想到当年《越狱》里的第一女主角被杀导致收视率暴跌的情景（后来女主角居然又活了）。



无袖衫背后和FF8女主角一样印着小翅膀的弩男是原著中不存在的角色

至于游戏，之前也提到过，《行尸走肉》游戏版本和原著完全是独立的故事。但是，两者间还是存在关联的。譬如，出现在第一章节中的比萨男孩Glnn就是原著中的关键角色之一，虽然他在第一章末尾处出于私人原因退出了Lee所在的团队，由此不难看出，游戏和漫画的故事处在同一时空背景下，只是两个团队各自踏上了不同的求生之路而已。未来Lee一行和Rick一行是否会汇合呢？这一切都非常值得期待！



美剧中的Glnn



漫画原版中的披萨男孩Glnn

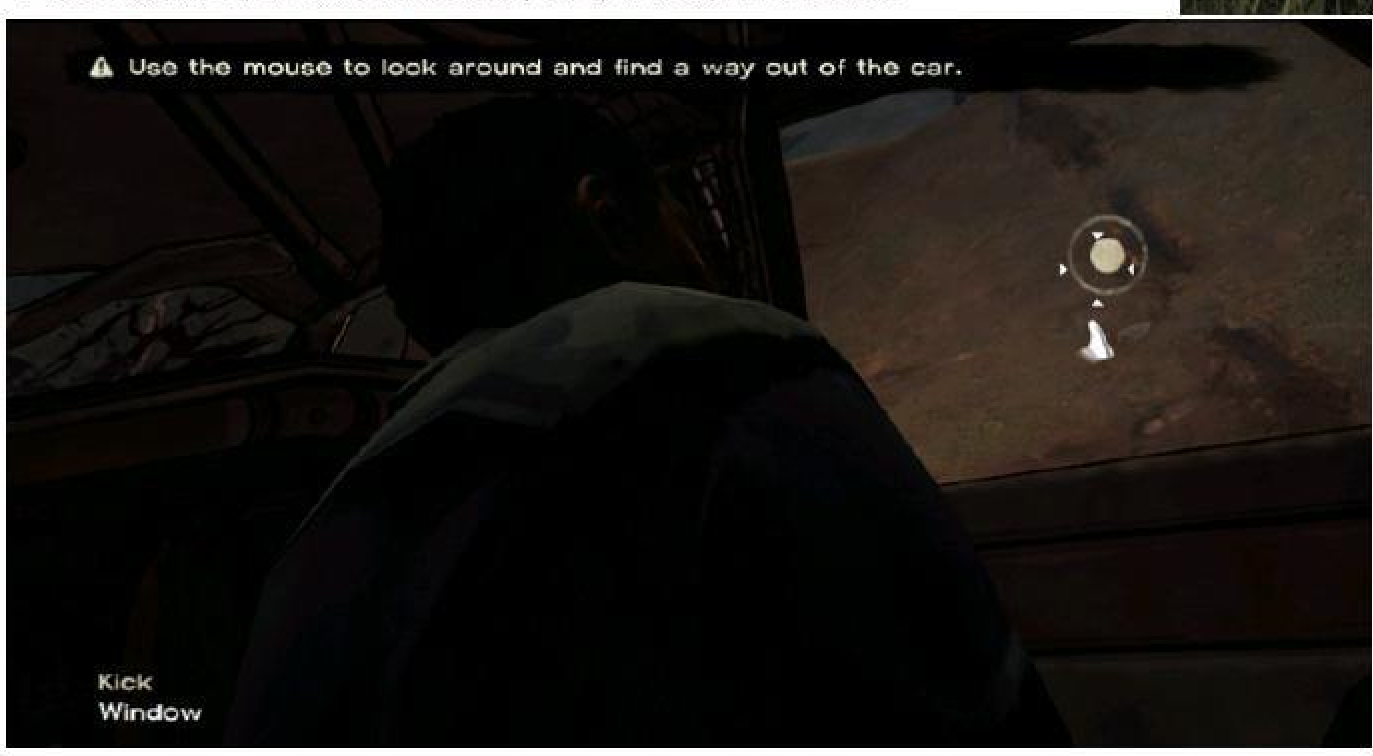


游戏中的Glnn造型和漫画还是非常相近的

总　结

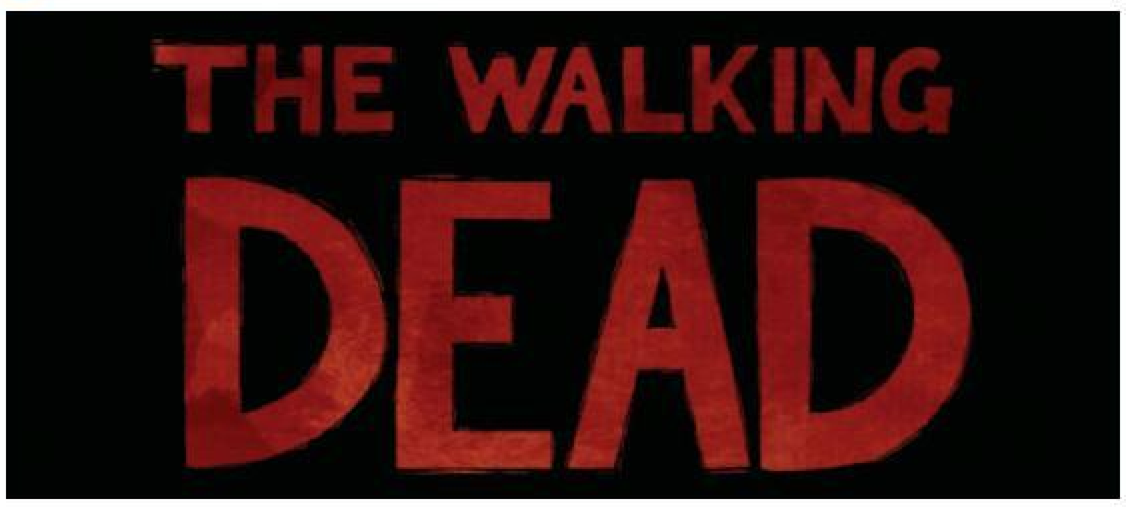
最后当然免不了吐槽一下游戏中的不足之处，画面方面因为风格的关系就不再多说了，但是游戏的某些操作体验真是颇令人不爽，譬如自由行动时，角色的移动操作显得非常生硬、别扭；又譬如触发后续动作的关键物品上的判定区域超级小，这使得关闭“UI提示”的玩家几乎不可能顺利通关。那么又何必设置标准模式和困难模式这两项呢？（这就是P羊勉强给游戏的画面和操作评价7分的原因所在了）当然，总的来说，《行尸走肉》是一款值得丧尸迷们一玩的作品，故事中所涉及的困境、人性以及抉择都可以让你回味许久。





游戏模式选择不太有意义

关键点的判定区域太小了



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



综合评分	8
画面	7
音乐	9
剧情	8
推荐人群	
工口游戏爱好者	
综合评价	

阿宅并不是养工口游戏爱好者，因为阿宅觉得与其玩工口游戏不如看看岛国科教片来得实在。

吸血什么的最讨厌了

アクアエデン



未来都市型的巨大试验场，同时也是政府制定的构造改革特别区域之一。不仅有着空港，其他的机械设备也相当科技化，在街道上就可以感受到未来科技般的各项技能，是一座超巨大浮游式海洋人工岛。
作为特别行政区，岛上可以进行各类特种经营。
通过海水可以有效的将吸血鬼们限制在岛上，岛与大陆有着一座道路衔接着。

虽说那不过是接下来华丽物语的小小开头罢了。

半夜三更才授课的学校，在夜黑风高的晚上悠然散步的同学（吸血鬼）们……

至今不曾体验过的超常识展开着实让人心跳不已。

于是乎，在吸血鬼与人类共存的海上都市里，甜蜜又带着淡淡忧伤的夜之物语就此拉开帷幕。

联合改革特别区——海上都市『アクア・エデン』

那是日本唯一的特别岛屿，特种营业都是合法经营。

某个胸怀大志的学生登上这座小岛，而他的目的就是“游历岛上这些特殊经营场所”。

至于他的好友，亦即本作主人公六连佑斗却全然不知他的目的，只是一心想着和朋友去海上都市玩个痛快。

才进入都市，佑斗就目击到诱拐事件！

无法视而不见的佑斗当即见义勇为——谁知糊里糊涂就成了“吸血鬼”！！

歓楽街



岛上的产业中枢——欢乐街，饮食、休闲等等多种多样的娱乐场所都汇集于此，是来岛上观光的人们的首选之地，为了防止治安恶化，本地由管理局所属的风纪班进行着严厉的检查。

矢来 美羽



酷酷的吸血鬼少女。

在负责维护治安的组织里工作。

偶尔会说些难为情的话来捉弄人，只是由于她本人就很容易害羞，结果反倒成了满脸通红的言语攻击。

如此个性难免让人汗颜。

「啧啧，办得到的话就来吧，小鬼」



如果惹怒了美羽大人后果可是很可怕的哦



吸血鬼和人类的故事总是有着淡淡的忧伤

布良 梓



开朗活泼的人类少女。

隶属于对住在海上都市的吸血鬼进行管理的“特区管理事务局”。

很会照顾人，偶尔也会摆摆大姐姐架子，讨厌被当成小孩子。

有困难时找她准没错，还经常充当暴走抑制器。

「才没闹别扭～人家是大人了，才不会闹别扭啦」



巫女服造成的效果实在是满点



“能干”的妹妹角色总是受到大家的喜爱～

稲叢 莉音



向来温文尔雅，治愈系的吸血鬼少女。

负责宿舍家务，是个居家好女孩。

一般常识倒是正常人水平，不知为何却全然没有半点H知识。

羞耻心也是正常人水平，可由于无知加纯真，经常会爆出叫人极度难为情的话。

「嘻嘻，学长真的不坦率哪」



制服的装束实在是帅呆了



婚纱的结局必须是Happy End

エリナ・オレゴヴナ・アヴェーン



俄罗斯出身的吸血鬼，在俱乐部工作。

对H有着浓厚的兴趣，还完全不打算隐瞒。

结果经常干出让周围人无语的事。

除了毫不忌讳H这一点外，她的确是普通少女。

「女孩子也会对H的事兴趣盎然哦」



这个样式有点看见又有点没有看见耶……



有赌场的话必须要有兔女郎哦



战起来

上半年近现代军事题材游戏大盘点

文：编：阿宅　美：咖啡

阿宅一直认为，每个男人的内心深处都有一个好战的灵魂。不同的只是表现方式、所处环境，赛场、职场、情场亦或是战场。建军节之际，选上款不错的军事游戏，祭奠那些故去的英灵吧。（众：这个展开有些牵强吧。宅：嘛，小事不用在意啦。）

特殊行动：一线生机



游戏类型：第三人称射击
游戏制作：Yager Development
游戏平台：PC/Xbox360/PS3
上市时间：2012年6月26日



《特殊行动》所讲述的不是战争，不是去拯救世界也不是去抵御邪恶入侵——而是怎样去做好自己的行动，很多突发事件都会超出你的掌控。本款游戏不是一个单纯的射击类游戏，其中包含了智能化的遭遇战模式以及一些需要思考布局的元素。多人游戏虽然不怎么令人满意但是这不能掩盖战役中的有点，总体而言，这是一款很棒的游戏。



铁血联盟：卷土重来



制作公司：bitComposer Games
游戏平台：PC
游戏类型：策略战棋SLG
发售日期：2012年2月9日





《铁血联盟：卷土重来》继承了二代世界观，游戏背景时间设定在最近十年，玩家征募一帮雇佣兵，投入资金招人买枪。这个团队的实力完全取决于玩家的财政能力，比如有钱人就能给佣兵团配上一名医护兵。和所有出色的佣兵战争故事一样，寻找高等佣兵以及为他们购买装备也是游戏乐趣的一部分。玩家可以登录国际佣兵网络数据库，根据各位候选者的技艺和装备选择最合适的招募对象，此外玩家也可以关注那些极富个性特色的家伙，比如一代中的俄籍佣兵伊万。不过，糟糕的角色配音加上拙劣的面部表情设定使这款游戏看上去更像是很久以前的古董作品。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

二进制领域



游戏制作：SEGA
登陆平台：PC/PS3/XBOX360
游戏类型：动作游戏ACT
发售日期：2012年4月27日



《二进制领域》由开发了《如龙》系列的知名制作人名越稔洋打造，是一款追求在线对战乐趣的射击游戏。故事发生在2080年的东京，人类为了生存而与背叛的机器人展开厮杀。本作中，玩家们将和多名同伴一起行动，采用互相协力来进行战斗的“Team Action”，是一款以团队行动为主题的动作射击游戏。玩家们必须根据战况与同伴并肩作战，挑战各种机械强敌。根据玩家选择的不同，跟随玩家的同伴也不一样，故事走向也会因此发生改变。这让整个故事充满戏剧性和丰富的变化，非常有趣。同时，本作的同伴NPC们都拥有高AI且有语音识别功能，因此玩家可直接使用语音对其下达作战指示。但是一旦同伴NPC死亡就会Game Over，因此玩家在下达指示时要特别小心。当然，登场的敌方机器人也会搭载共智能AI，并能根据玩家们攻击破坏的部位而改变行动。比如当他们的脚被破坏时，就会改用爬行的方式靠近玩家展开攻击，也让整个游戏战况变得更富有变化和乐趣。

钢铁前线：解放1944



制作公司：X1 Software
游戏平台：PC
游戏类型：动作射击STG
发售日期：2012年5月25日

《钢铁前线：解放1944》的背景设定在1944年夏天的波兰南部，苏联红军的步兵和坦克部队对纳粹德军发起猛烈反击。这场战役是历史上两大著名坦克 - 德军的“虎王”与苏军的JS2首次交锋。

玩家扮演一位苏军或德军步兵，利用团队合作、战术技巧和真实的战争机器来赢得战斗胜利。德军战役的重点在于拖延苏军的推进，而苏军战役的重点在于突破对方的抵抗。每个战役都有8个任务关卡。不过，玩家也不必完全使用步兵作战，可以控制坦克，包括著名的德军四号坦克或虎王坦克，苏军的“斯大林”坦克JS2；也可以使用诸如德军福克伍尔夫190、斯图卡俯冲轰炸机，或者佩特利亚科夫PE-2之类的战斗机作战。游戏用的是跟《武装突袭2》相同的引擎，各种都趋向于真实。但是，真实并不是最好的——无时无刻的卡……



玩具士兵



制作公司：微软
游戏平台：PC XBOX360
游戏类型：策略战棋SLG
发售日期：2012年4月28日



《玩具士兵》是一款以策略为要素的游戏，玩家要进入一个梦幻般的微型世界，加入一帮古董玩具的生存之战，使用以第一次世界大战为背景的各种各样武器。虽然阿宅很想尝试这款游戏，但是当听到“玩大作全无问题的N卡……竟然在一个小小的玩具兵身上栽了跟头”这样的传闻后，果断放弃了。

幽灵行动4：未来战士



制作公司：Ubisoft Paris
游戏平台：PC
游戏类型：第一人称射击FPS
发售日期：2012年6月22日

这个是阿宅认为上半年唯一有玩头的军事题材单机游戏。至于具体情况么，前面的极速体验都讲了。绝对值得一试的好游戏。



最后不得不提的一个游戏

光荣使命（单机版）



制作公司：巨人网络 南京军区
游戏平台：PC
游戏类型：FPS
发售日期：2012年8月1日



虽然这款游戏还没有发行，但是从截图看来，国产游戏能有这样的画面实属不易。这款游戏相信是游戏人送给广大将士和拥军玩家的最好礼物。（不知道对机器要求高不高，跑不起来就杯具了。）

▶编：sky ▶美：咖啡



2012伦敦开战 运动游戏专场



斯巴达奥运会



容量 35.1MB 价格 ￥6.00

系统要求 iOS 3.2 或更高版本

在古代，斯巴达人的战士是所有人的恐惧。他们是士兵，向往并且献身于战场上获取荣耀。在乏味的时期，斯巴达的勇士将相互竞争的舞台变成了体育竞技。斯巴达奥林匹克运动会这款游戏，将iOS平台的触屏效果和现实的体育动作相结合，在体育运动场上，斯巴达勇士开始了新的征战！



世界足球2012

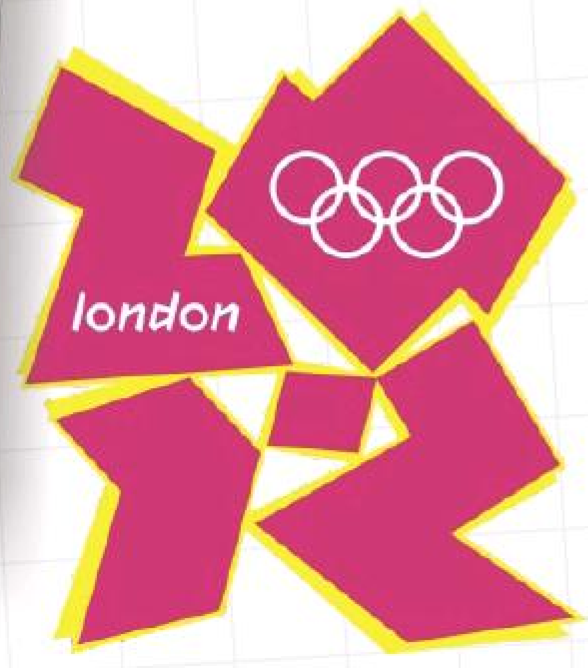


容量 536 MB 价格 免费

系统要求 iOS 4.0 或更高版本

《真实足球2012》将带给玩家超越其他足球游戏的全面控制，借助全新的AI和无球跑动控制系统，玩家可在定位球时将球员转到危险的区域，或者控制副球员打造策略空间，或者利用新的团队控制系统。畅享更为流畅而逼真的球员和球场的画风。超过700个基于动态捕捉技术的动画，全方位展示球员技能和场上位置。







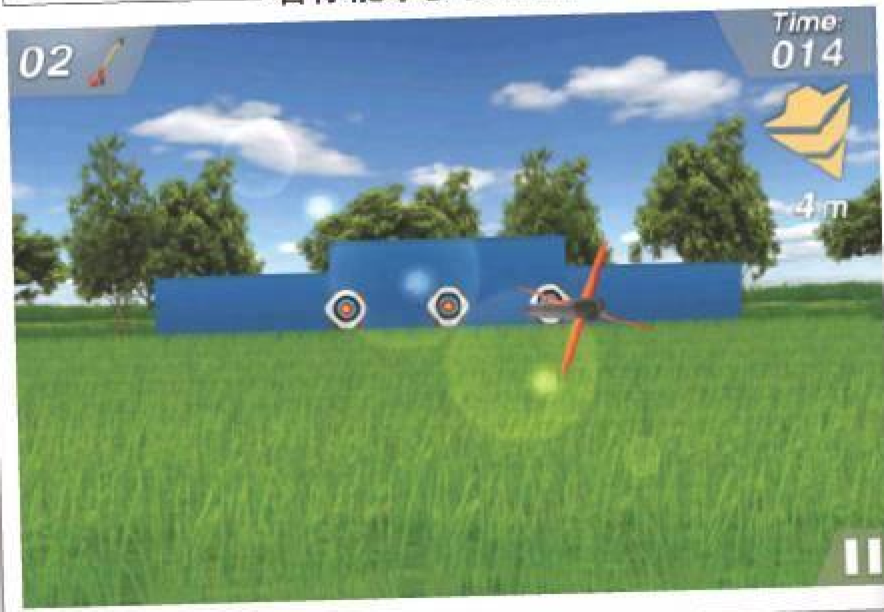
3D奥运射箭



容量 22.7MB 价格 ￥12.00

系统要求 iOS 5.0 或更高版本

射箭一项非常考验人心理素质的运动，这就是一款模拟奥运会射箭项目的3D运动游戏，通过重力感应操纵，拥有三种游戏模式，来看看你能拿多少分吧！



划艇大冲刺



容量 39.3MB 价格 ￥12.00

系统要求 iOS 3.0 或更高版本

你是天使，还是恶魔，驾驶你的划艇在富含多种障碍物的赛道上击败你的对手吧，180°的大飘移，各种搞笑的障碍物以及超多有趣的道具，让你享受如同跑跑卡丁车一般的感觉。冲刺吧，小心不要被后面的对手锁定哟。



田径大赛



容量 19.1 MB 价格 ￥6.00

系统要求 iOS 2.2.1 或更高版本

非常有趣的一款游戏，游戏在操作方面非常简单，属于易于上手、难于精通那一类。

五种田径赛事，包括100米短跑、跳远、110米栏、撑杆跳以及标枪，可上传成绩与各国玩家争夺排名。





虚拟乒乓球2



容量 19.1 MB 价格 ￥18.00

系统要求 iOS 3.2 或更高版本

该款游戏曾被广大玩家尊为史上手感最好的乒乓球模拟游戏，看着视频中的流畅的挥拍动作，而iPad的大屏幕平台显然空间更大手感更好。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



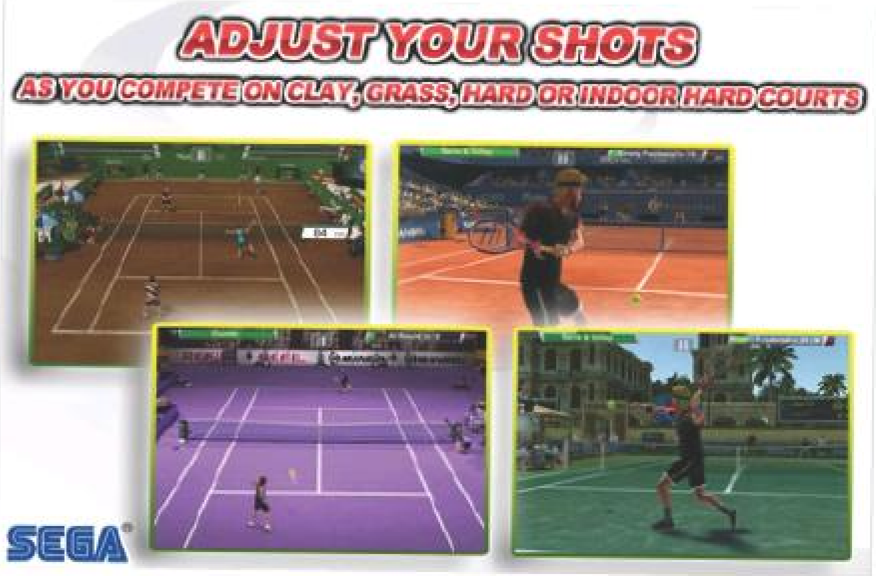


VR网球

容量 289 MB 价格 ¥30.00

系统要求 iOS 4.3 或更高版本

SPT巡回赛选择选手挑战在全世界各地举办的全赛季比赛吧。通过比赛获胜赚取奖金，就有机会打入新的晋级赛。在现实世界中每天都会遇到一次新的挑战！在全世界18个比赛场中，将有高达50人的各位网球高手悉数登场。可以从普通，难，极难中选择难度。







3D羽毛球

容量 21.1MB 价格 ¥6.00

系统要求 iOS 3.0 或更高版本

来玩这款游戏进行一场羽毛球比赛吧，3D画面的羽毛球游戏一定让你有不一样的体验。各种杯赛模式也被收录其中。看羽毛球在场上飞舞，情绪也一定会高涨起来。



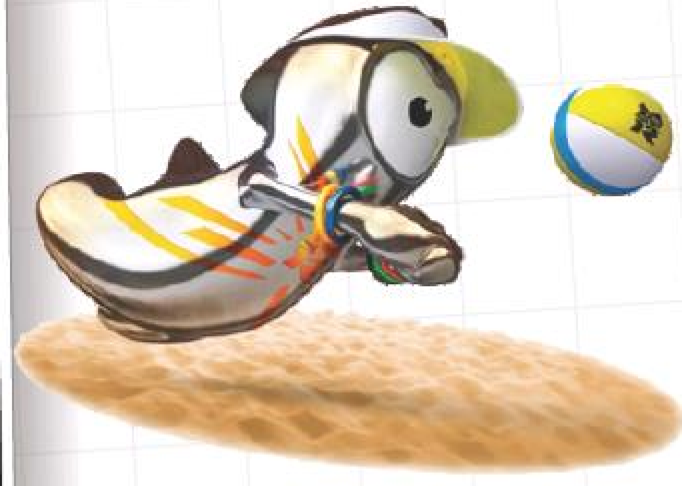


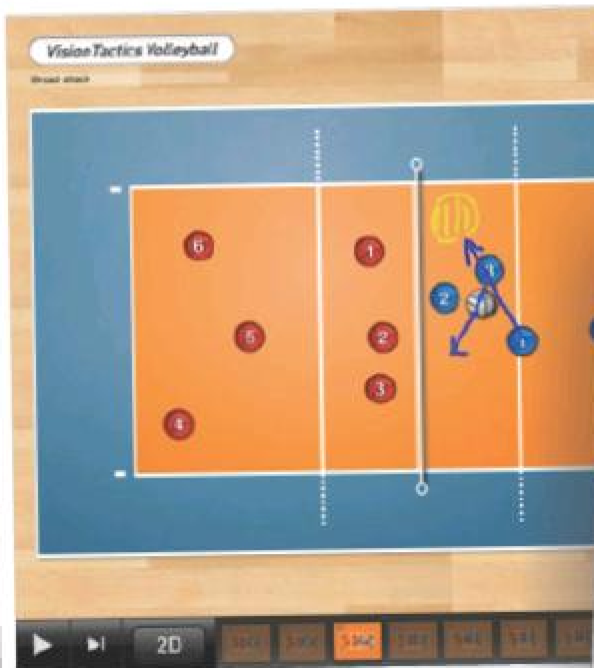
视觉排球战术

容量 2.3 MB 价格 ¥30.00

系统要求 iOS 3.2 或更高版本

对教练，运动员和体育爱好者来说，这是一款非常有用的应用。你能制定你的战术，并且直观的看到他们。每个战术多达十二个场景设置。







NBA 2K12

容量 500MB 价格 ¥25.00

系统要求 iOS 4.0 或更高版本

精美的画面，简易的操控，让所有人为之热血澎湃。共有两种操控方式，经典模式在屏幕左下角是方向键，右下角则是传球，投篮，空中接力等键位。单指模式时，电脑会自动移动球员，而玩家需要用手指在屏幕上点击或者滑动，从而命令球员做出传球，投篮，抢断，以及盖帽等动作。



疯狂自行车

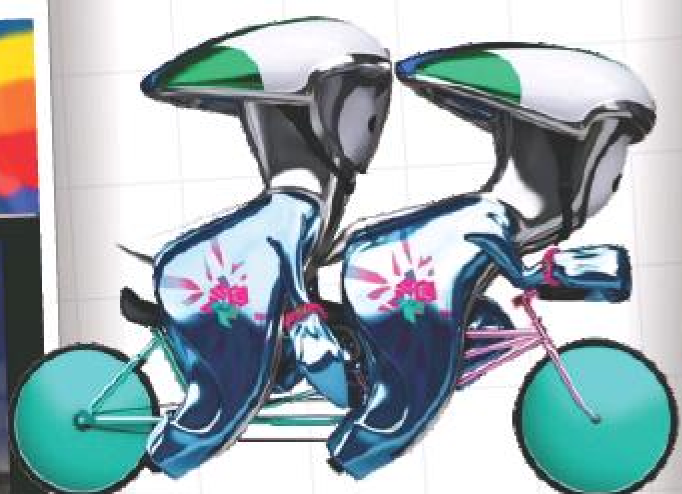
容量 17.6MB 价格 ¥6.00

系统要求 iOS 3.1.3 或更高版本

僵尸世界的疯狂自行车全球挑战赛拉开序幕啦，从炎热的非洲沙漠到冰冷的南极大陆，从空中到水下，熔岩与洞穴，疯狂的前进。











狂热摔跤

容量 354MB　价格 ¥25.00

系统要求 iOS 5.0 或更高版本

一款摔跤格斗游戏。虽然游戏中描述的这项运动在国内完全没有开展，不过通过电视上的节目播放，许多热血玩家还是喜欢上了当中极具个性的人物造型和无比夸张的格斗动作，比如深水炸弹、风暴之眼、世界末日等等听起来就非常狂野的格斗招式。





拳击英雄

容量 50.6MB　价格 免费

系统要求 iOS 4.2 或更高版本

拳击英雄是一款来自游戏厂商Gamevil以拳击为主题的动作游戏。游戏玩家可以对选手进行形象DIY设定，还可以上传并添加自己头像。你可以和你的朋友们来一场英雄对决！或者将ta的照片贴上去狠狠的发泄一下。



2012伦敦奥运会赛程表

世界工厂网

OC 开幕式　• 比赛　1 决赛　CC 闭幕式

7月 / 8月	25日 周三	26日 周四	27日 周五	28日 周六	29日 周日	30日 周一	31日 周二	1日 周三	2日 周四	3日 周五	4日 周六	5日 周日	6日 周一	7日 周二	8日 周三	9日 周四	10日 周五	11日 周六	12日 周日	金牌总数
仪式			OC																CC	
射箭			•	1	1	•	•	•	1	1										4
田径										2	5	7	5	4	4	5	6	8	1	47
羽毛球				•	•	•	•	•	•	1	2	2								5
篮球				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1	2
拳击				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	3	•	5	5	13
轻艇					•	•	1	1	2				•	•	4	4	•	4		16
自由车				1	1			2	2	2	1	1	1	3	•	•	2	1	1	18
跳水					1	1	1	1		•	•	1	•	1	•	1	•	1		8
马术				•	•	•	2		•	•	•	•	1	1	2					6
击剑				1	1	1	1	2	1	1	1	1								10
曲棍球					•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1		2
足球	•	•		•	•		•	•		•	•		•	•		1	•	1		2
体操				•	•	1	1	1	1	1	1	3	3	4		•	•	1	1	18
手球				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1	2
柔道				2	2	2	2	2	2	2										14
现代五项																		1	1	2
划船				•	•	•	•	3	3	4	4									14
帆船					•	•	•	•	•	•	•	2	2	2	1	1	1	1		10
射击				2	2	1	1	1	1	2	2	1	2							15
游泳				4	4	4	4	4	4	4	4					1	1			34
花样游泳												•	•	1		•	1			2
乒乓球				•	•	•	•	1	1	•	•	•	•	1	1					4
跆拳道															2	2	2	2		8
网球				•	•	•	•	•	•	•	2	3								5
铁人三项											1			1						2
排球				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1	•	1	1	4
水球					•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	•		1	2
举重				1	2	2	2	2		2	1	1	1	1						15
摔跤												2	3	2	2	2	2	3	2	18
总项目				12	14	12	15	20	18	22	25	23	18	21	17	22	16	32	15	302
7月 / 8月	25日 周三	26日 周四	27日 周五	28日 周六	29日 周日	30日 周一	31日 周二	1日 周三	2日 周四	3日 周五	4日 周六	5日 周日	6日 周一	7日 周二	8日 周三	9日 周四	10日 周五	11日 周六	12日 周日	金牌总数



美食达人

容量 8.6MB

价格 免费

平台 iPhone，iPad，（iOS 3.2 或以上）



美食达人是中国最大的美食LBS社交网站！如果你喜欢随拍美食，探索美食，评论美食，分享美食，那么就千万不要错过这个软件带来的乐趣！功能特点：一键探索身边特色美食，查看餐厅信息。餐前拍照美食照片，上传你的美食每刻。

文怡家常菜

容量 36.2MB

价格 免费

平台 iPhone，iPad，（iOS 3.2 或以上）



要想留住男人的心，首先先要留住男人的胃。本APP精选“文怡心厨房”博客的几千道菜，以及她出版的众多美食畅销书中，为您精挑细选出来的最受欢迎的家常菜。让你留住男人的心，也留住男人的胃。

下厨房菜谱

容量 2.0MB

价格 免费

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）



对做饭热爱且好奇的童鞋的好伴侣，数万道美食菜谱供你浏览和查询，每一道菜谱都是经过资深的美食爱好者精心编辑分享出来的。它会一步一步带你们入门，让学做菜变成一件非常有意思的事情，当你将成品上传，接受大家的赞誉时，你会很有成就感。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：sky　美：咖啡



舌尖上的手机美食

豆果美食

容量 11.1MB　价格 ￥6.00

平台 iPhone，iPad，（iOS 3.2 或以上）





《豆果美食HD》里我们首次尝试使用了全新的界面设计，我们在细节里融入了贴进我们生活的小细节，无论是冰箱上的便签效果，还是像真实菜谱图书一样的排版模式，都希望尝试将每一个细节做到完美！同时《豆果美食HD》也将是国内首家将美食菜谱、社区互动、美食画报、云计算数据存储整合为一体超强美食菜谱应用！

料理妈妈

容量 20.8MB

价格 ￥45.00

平台 iPhone，iPad，（iOS 3.0 或以上）

一款十分有新意烹调游戏，游戏中的料理花样很多，成绩好的话还会有追加的料理出现，每制作一种料理都是被分为几个步骤的，你可能想到的步骤都会出现，比如切菜，加辅料等等，一个步骤没做好，会影响到最终成绩，特别推荐女生玩！有让我做料理和料理大赛两种模式。



美食生命体

容量 15.1MB

价格 免费

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）



这是一款养成类游戏，你需要集齐所有的食物。一天晚上，一个神秘的人委托给你一个神秘的美食生命体蛋！从它出生那天开始，它就是你的小宠物，你要经常给它吃各种好吃的，美食生命体饿了就会失去精神。

POCO美食相机

容量 15.5MB

价格 免费

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）



POCO美食相机是由中国最大的美食生活媒体POCO美食网开发的一款专门为美食达人、微博控必备的美食随拍、图片美化、微博分享的应用软件，同时提供全国最全面餐厅资料库、食家点评库，让您方便的找到满意的餐厅信息。



女生我最大

▶编：小i
▶美：咖啡

小i一直说：游戏，是所有人的游戏，不仅是男生爱玩游戏，女生也该有选择中意游戏的权利。针对“手机游戏”长期以来被男生游戏主导的情况，小i表示很——不——开——心！现在，这个状况应该改改了，因为：小i来了！

从本期起，小i尝试着为各位女生们推荐一些适合女生玩的游戏。BUT，众口难调，若各位MM有什么想法，也要及时让小i知道哟！小i在编辑部等着各位的来信（地址自寻）……or 私信 （腾讯@IsaMAzzy）……or 微信

KOTOMON



容量 42.1MB　价格 ￥25.00

▶类别 射击类游戏

★ 9分

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）

手无缚鸡之力的KOTOMON





从前，有只叫KOTOMON的红色小怪兽，由于相信“只要到达月球，就能实现一个愿望”的传说，他朝着月亮不停前行，可是途中却有叫Jamamon的敌对军怪兽出场，阻止他的去路。赤手空拳的KOTOMON没有武器，没有技能，身子骨又弱———与敌人发生肢体接触



就被瞬间秒杀。幸而，途中有陆续登场的好朋友们挺身而出。伙伴们的武器是什么呢？他们的个子还不如KOTOMON高呢！这时，风靡世界的那群“愤怒的小鸟”给了伙伴们灵感——没错！以“一己之躯”投向敌军之中！让整个敌军都为我们的勇敢而燃烧吧！

甘为“炸弹”的伙伴们





和自己坐上弹弓扑向小猪的小鸟们不同，KOTOMON的伙伴们只有被他抱起后再扔出，才有力量砸死敌人。其次，当他们滚到尽头后，会自动快速跑回KOTOMON，等待他将自己重新抱起——再扔出去。绝对是值得信任的“可回收”肉弹啊！KOTOMON的伙伴们来自不同的种群，每个长的都不一样。体型不同，自然速度、重量也不同，看清楚目标再选择伙伴喔！

不过这些小伙伴也不是万能的。如果他们的身体在压完敌人后未及时跑回去，就会被敌人团团围住，发出“HELP”的呼唤。而KOTOMON必须尽快找到他们，用其他的“肉弹”将之解救，不然他们就真会有生命危险。因为敌人也不是坐以待毙的，一旦他们发现了KOTOMON，就会迈着整齐的步伐向他奔来，很快就会将他包围，将KOTOMON逼入绝境。甚者，Jamamon还会发出各种攻击：扔炸弹，铁链等等……与KOTOMON的“肉弹”不同，敌人的炸弹发射频率可要高多了。

A 地上的沙粒都是得分点，但KOTOMON自己却捡不起来
B 撞开这个球，获得新伙伴
C 你好！新朋友！
D 紧随其后的伙伴们
E 冲啊！消灭敌人！

NUTS！



容量 20.7MB　价格 免费

▶类别 跑酷类游戏

★ 8分

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）

女生们的赛车游戏

这是段发生在丛林中的故事。小松鼠和其女朋友在草地上野餐，而浪漫未来得及开始，餐盒里的松果便被从天而降的老鹰给抢走了。为了将美好的野餐继续，松鼠不得不奋力爬上木桩，抢回松果！

左右晃动屏幕控制松鼠的前进，这感觉就像是在玩那些赛车游戏，只是赛道变成了树桩。树桩上有许许多多的硬币，尽可能地全都获得，但是要避开树枝。大树是圆的，所以小松鼠的行进路线也变得立体了。加上松鼠快步大跑的速度，要避开时而挡路的树枝就变得不那么容易了，更不说环树一周的金币。这是款锻炼操作平衡感的极好的跑酷游戏。



箭头提示松果所在



立体的树

悟空蹦蹦跳



容量 20.4MB 价格 ￥6.00

类别 益智类游戏

8分

平台 iPhone，iPad，（iOS 3.1.2 或以上）

最佳萌物



小悟空落在橡皮筋上时的神情真是萌到令人发指。

传说中，有只叫做“悟空”的小猴子，他生就一副萌相，最爱蹦蹦跳，不为与紫霞仙子深情对望后说出那三个字，只为了能逃脱身后紧追不舍的大猩猩。

这是款操作简单到不行的小游戏，最适合闲暇时打发时间所用。自从悟空腾空跃起后，如何接住他，帮他跳得更高更远，就靠你手下的橡皮筋了。说来神奇，只要在空中用手轻轻一滑，就能凭空多出条橡皮筋来，这样的美事虽然有点离谱，不过创意可嘉。

橡皮筋的长短及方向、角度都是可以自己决定的，只是要瞅准悟空坠落时的下落点再准确地出手，否则极有可能接不到他噢！要注意的是，这根橡皮筋就像是块面团做的，拉得越短、越紧，弹力越足；反之，拉得越开、越长，皮筋越细，也有可能承受不住悟空的重量。





空中有许许多多的香蕉、宝石等，尽可能多的收集他们，升级装备的时候通通用得到。

如果你画的第一根橡皮筋未接住悟空的话，尽快画出下一根。不要以为悟空跳得越高，坠地的时间就越久，那只讨厌的大猩猩也一直跟在后面一块爬树呢！如果悟空下落一段时间后，还未跳到橡皮筋上，就会被大猩猩的大魔爪悲惨地捉住。

起跳的神态好神气！

AstroWings3-ICARUS



容量 53.2MB 价格 免费

类别 射击类游戏

8分

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上）

以雅典娜之名

其实这仍是款传统意义上的扫射游戏。在神秘的外太空里，驾驶着宇宙飞船击退四方八方涌来的袭击。当积蓄了一定的SP后，就可以进行一次爆发。

在这类扫射游戏中，操作是不需要比较的，所以子弹永远是最大的卖点。花式的子弹在屏幕中撒成一副华丽的动画，这是多么悦目的视觉享受。不知姐妹们是否也有同感：女生们玩的游戏，不一定要有多大的视觉冲击，但至少必须要做到精致。而这款《AstroWings3 - ICARUS》恰恰是在界面上做到了即华丽又精致，玩起来十分养眼。

谁说扫射游戏一定是暴力的？无论是从游戏图标上的美少女，还是到战机的名字，这绝对是款为女生们准备的游戏没错！

以雅典娜之名







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



容量 39.4 MB 价格 免费

类别 模拟经营类游戏

9分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）android

前言

“物语”一词源自日语，直译的话就是“故事”的意思。虽然以“**物语”为格式的游戏名遍地都是，不过真正为日本人开发的游戏却为数不多，而主题与日本相关的游戏更是寥寥无几。今天，小i就给大家介绍款从头到尾完全充斥着大和之风的真正“物语”游戏——《和风物语》……呃，就算出品方是家新加坡的公司，也请不要太在意了吧！



和风物语

最炫东洋风

和风·街道

提起日本，大家的第一印象是什么？相信许多同学都会不约而同地回答“樱花”吧！在《和风物语》中，你可以在你自己的城市中种上遍地的樱花树，怎么样？听起来就已经很有大和之风了吧？当然，仅种樱花还不够，从满城的日式建筑物到穿梭在大街小巷中的居民，这是一个名副其实的大和之城。



△ 在东京铁塔，第一次眺望；看遍地樱花，一座大佛像



△ 艺伎与樱花

收藏建筑

顶着饭团的小酒馆、旅馆、寿司店、游乐场、神社、还有武道场、忍者学校、艺伎台、茶馆、温泉、农场，甚至东京塔、机场……所有你想得到想不到的日式建筑应有尽有。在这个和风之城中，玩家可以尽情地搭建各种富有日式传统，又兼具创意性、趣味性的可爱建筑物。同时规划城市的道路，用樱花、雕像等来美化它，增添人气。

在“建造”页面选择了想要搭建的建筑物后，在空地上选定位置，就可以开始“施工”了。游戏中的建筑程序分为三部分，均是由MONGGI手下的猴子桑们完成整个工程。每个建筑阶段都需要消耗一个饭团。已完成的建筑、街道等都可以随时改变其位置。不同建筑带来的收益及经验均不同，收成获得时间也不同。在这个城市中，收入是与投入成正比的。



▲ 猴子建筑队



▲ 特卖多多，收益多多

对于喜欢的建筑物，你还可以选择“收藏”。这是本游戏的特色玩法之一。所谓的收藏，相当于将该建筑物暂时“存入仓库”，等到适当的时候，在适当的位置再将其取出。

僧侣 VS 忍者

据说许多宅男都有日系美少女情结。在《和风物语》的大街上，无论是和服、还是女仆装都应有尽有。这点上来说，这绝对不是款专为女生们准备的游戏噢！不得不提到日本的僧侣文化。熟悉日本的童鞋一定知道，日本的街道上，披着僧袍晃悠的僧侣也是必不可少的。游戏中，寺庙集中的区域，会有大量的僧侣聚集，看着他们挂着僧袋在街上走的样子，让人有种别样的真实感觉啊！

忍者是日本的又一大特色。《和风物语》中的忍者，走到街道尽头时就会表演一段双节棍……好吧，据说那两把刀不叫双节棍来着……话说在小i的印象中，忍者不该是专砍水果的那位么？那么，在这么多的居民中，你最中意谁的服饰呢？啊！请原谅小i对身着和服头顶花冠的MONGGI桑情有独钟吧！



△好多一休哥



△Jay说过：忍者无敌！嘿！

和风·饭团

饭团是日本的特色食物之一。在《和风物语》中，饭团是维持城市运转的重要能量之一。无论是建造、升级建筑物，或是采收各建筑的收成，都需要饭团来完成。每隔几分钟，就会免费获得一个饭团。完成任务，如给其他城市介绍客人等，也可以获得饭团，个别时候，在获得建筑的收成时可以随机获得饭团。另外，钻石也能用来购买饭团。不过小i不建议用钻石换饭团。因为RMB换来的钻石还可以用来购买那些只能用钻石支付的建筑物、扩展土地、立刻完成任务等。



△每幢房子的房价是……三个饭团！

和风·城际快车

《和风物语》是个相当重视玩家间互动的游戏。

日本的四岛间，连接起彼此的桥梁，就是岛际高铁了。游戏中，使用城际快车，可给拜访的好友带来客流量，同时自己也能得到相应的奖励。所谓“助人又利己”，大致如此吧！除此之外，对于商场这类的建筑，还能选择“大卖场”的形式来获得额外的收益。而每次大卖活动，都需要有一位好友的协助，或者雇佣钟点工。同时，为好友的建筑进行清洁工作可以获得收益；而定期举行的市长人气评比活动等，都是需要好友们“力挺”的！好友们越多，游戏趣味越大。使用和风物语的ID，搜寻附近好友或指定好友。



△最佳市长，见证人气的舞台

和风·占卜



△今天的卦象如何？小i一定要“上上吉”！

占卜是一项古老而又神秘的活动，古今中外皆有之。在《和风物语》里，占卜被用作获得珍贵收藏物的方法之一。定期举办的系列占卜活动中，玩家可以通过多次占卜获得全部的收藏品。每日有一次免费的占卜机会，之后每次占卜需额外消耗5个钻石。



△这个广告做的……好吧，是挺可爱的





容量 38 MB　价格 免费

类别 捕鱼类游戏

9分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上），android

前言

转眼间，《冰川时代》系列已经到了第四部。虽然这次的《冰川时代：漂移的大陆》的口碑大不如前，不过在北美上映后的票房还是相当可观的。同时，制作方也在ITUNES上同步推出了电影的游戏版本：《冰川时代：村庄》。

游戏的情节与电影相承接：为橡果奋斗不息的鼠奎特为了追求他最喜爱的橡果，造成了地球地壳大裂缝。惊慌失措的动物们四下逃散寻找安全之地。曼尼、埃莉、迭戈和希德决定要为所有流离失所的动物们重建一个新村庄。

冰川时代：村庄

史前动物园



首先，你需要为这些避难的动物们建造一个适合他们的居住地，每个物种都有着各自不同的住处。而后，便是为他们寻找伴侣、培育宝宝。当第二个宝宝出世后，一个完整的家庭就成功组建了。之后，你需要定期给这些家庭喂食，同时，每个家庭都会为村庄带来一定的收益。建造景观建筑或者游乐建筑能给村庄带来额外收益。

当村庄里的居民在雪地上悠闲地游逛时，看起来真像是个史前动物园。



鼠奎特的榛果

《冰川时代》中，有只叫“鼠奎特”的小家伙给许多人带来了很深的印象。它不会说话，却只对榛果感兴趣。原本对食人鱼感到惧怕的它，因为榛果被抢而愤怒不已，性情大变，变成了脚上功夫一流的“功夫鼠”。

这段“鼠奎特大战食人鱼”的经典动画情节也被搬到了游戏中，成为一个单独的小游戏部分。完成此游戏后的奖励是以抽奖的形式发放的，玩家极有可能获得大量金币、榛果、乃至稀有的道具奖励。

另外，在《冰川时代：村庄》中，玩家还可以观赏到电影的宣传片。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



容量 36.5 MB 价格 免费

类别 角色扮演类游戏 RPG

8分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

休闲格斗两不误

《哼哈三国》今日欢乐登场

编：小i
美：洛洛猫

前言

滚滚长江，东逝的不光是滔滔江水，还有那段焦灼百年的峥嵘岁月。浪花淘尽铅华，留下的不但有英雄丰功伟绩，更谱写了经久不灭的传说。是非成败，激情豪迈，都成为过往云烟，唯有青山在。今天，让我们再次开启三国元素的宝盒，把勇武的英雄之魂放逐到哼哈的欢乐世界里，与“青龙、白虎、朱雀、玄武”四大神兽一起共同闯荡江湖，揭秘波澜的《哼哈三国》。



亲手培养三国名将

最早的三国题材游戏，不是FC上的《爆笑三国》，不是街机上的《三国志》，更不会是PS2上的《真三国无双》，而是《华容道》，你甚至不用电就能玩。同样以三国为主题的游戏，《哼哈三国》则是一款既包含横版回合格斗，又包含天赋、技能、兵器、武将养成的丰富游戏。憨厚的华雄、可爱的香香，结伴一起踏上《哼哈三国》的穿越之旅，亲临千年之前的三国乱世。可爱又不失惊险刺激的大冒险、梦幻迷离的游戏世界、亲手培养三国武将，再加上全新的创意玩法，这就是《哼哈三国》带来的最炫三国风。



切磋武艺修炼五行 亲手培养三国名将

武林大会群雄争霸

“龙，能大能小，能升能隐，可比世之英雄！”刘玄德与曹孟德的“青梅煮酒论英雄”，可谓韬光养晦的经典对决。再悉心的经营，也都是为了战胜对手厚积薄发。《哼哈三国》同样有丰富的养成元素，但完全不拘泥于传统策略类游戏。想要给主将和武将升级，训练场是每个玩家每日必到的地方，在这里可以进行修炼，系统会随机给你匹配对手进行踢馆切磋。若是想展现实力，武林大会则是施展拳脚的好去处。身为武林高手，不参加这个盛会怎么能算得上是英雄呢？不过，大会上高手如云，要成为“天下第一”可没那么容易哦。



武林大会尽显风骚 群雄争霸舍我其谁

神兵利器行走江湖



神兵利器极品道具 人品爆发尽收囊中

任你练就了一身的铁爪钢拳，终究为皮肉之躯。一把趁手的神兵利器，绝对能让一个武林新手和一个赤手空拳的武林高手打的不相上下。每次训练场战斗后的抽奖中，训练场的管理员同志都有可能把装有武器的盒子作为奖品哦。能不能抽到，就要看你的运气了。除了极品的兵器之外，武将卡、图腾和恢复药剂，也都是奖品礼盒中的常客，行走江湖的必需品。只要你在训练场足够刻苦，运气足够爆棚，那么混一身极品武器，带一组三国猛将，插一杆祝福图腾，就足够你横行江湖，无人能挡。

胜者为王守擂无双



胜者为王败者为寇 击鼓打雷名利双收

我颠颠又倒倒好比浪涛，左一拳右一脚，惹得江湖一片笑。《哼哈三国》嘻哈风格的游戏场景设定亦是欢乐十足，Q版卡通唯美清新的水墨画面让人眼前一亮，无论是建筑画面还是打斗场景，但无一例外的都彰显着Q版的欢乐跃动。各个等级都有各自的比武擂台，也是好友们切磋交流的好地方。伴随着愉快的背景音乐，让人不由得陶醉在这纯粹嘻哈世界中。画面虽萌，却不妨碍作战惊心；音乐欢愉，怎能比得上获胜快感！胜者为王，守擂无双，经历了重重考验之后，作为擂主的你，定会在江湖的腥风血雨之中扬名立万

《哼哈三国》在打造新鲜玩法的同时，推崇不落俗套的三国游戏品质，将独有的特色系统加入到传统的策略手游基础之上。横版风格的决斗PK也符合时下流行的简约理念，战斗结束后开启的宝箱更能带给玩家丰厚奖励。游戏极其容易上手，同时又能让玩家享受到在其他游戏中体验不到的乐趣。《哼哈三国》绝对是这个夏天你手机里不能没有的休闲游戏！

编：小i　美：咖啡

NO.1 狂野飙车7 急速热力



容量 1.11GB　价格 ¥6.00

类别 赛车类游戏

9分

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上），安卓

事实证明，赛车类游戏永远是受追捧的。这种站着能玩、躺着也能玩，等车时能玩、坐车时还能玩的游戏，是街机游戏中永恒的霸主。历代狂野飙车（Asphalt）系列都很受玩家欢迎，如今，Gameloft又给我们带来了最新的惊险刺激之旅。

七月iTunes热门游戏排行

1 狂野飙车7：极速热力 Asphalt 7：Heat
2 超凡蜘蛛侠 The Amazing Spider-Man
3 鳄鱼小顽皮爱洗澡 Where's My Water?
4 水果忍者 Fruit Ninja
5 植物大战僵尸中国版
6 小鸟爆破完全版 LINE Birzzle PLUS
7 鸭嘴兽泰瑞在哪里 Where's My Perry?
8 末日狂奔 The End
9 滑雪大冒险 Ski Safari
10 死亡扳机 DEAR TRIGGER



激烈的冲撞是必须的！



多种选择下的多人联网模式

真正的顶级赛事，离不开赞助商之力



别样的赛车

《Asphalt7》延续了前作的精髓。在此代《Asphalt7》中，名目繁多的汽车品牌绝对能让有着"名车情结"的玩家大呼过瘾。选定赛车后，玩家可以给自己的爱车喷上喜欢的颜色，再贴上彰显性格的贴纸。许多其它游戏可能也有这两个步骤，不过给车窗也能上色的赛车游戏可能就不多见了吧！

在一场真正的赛车游戏中，赞助商的支持是必不可少的。《Asphalt7》中，也加入了赛前购买赞助商的环节。游戏中，赞助商的作用是帮助提升赛车某一方面的性能，以助其更顺利地完成比赛。

《Asphalt7》里给比赛加入了"任务"环节，每局比赛开始前不要忘了查看本次行车的任务，努力完成它们。

赛道上的"星章"是解开更多地图的必须，尽可能多多收集。当然，前提是不要翻车！



空中有许多美元、氮气，还有星章

NO.3 鳄鱼小顽皮爱洗澡



容量 46.7MB 价格 ￥6.00

类别 设计路线类游戏

9分

平台 iPhone，iPad，（iOS 4.0 或以上），安卓

这是款在IPHONE平台大热的游戏，游戏构思很有创意，玩法很独特，故事也很可爱。自去年九月份发行以来，已经在人气游戏的榜首蝉联多时。之后，又陆续登陆了安卓平台与PC平台。虽然不是免费的，不过就6块大洋的价格来看，性价比也不算低的了。

独特的玩法

游戏中讲述的是住在城市下面的鳄鱼小顽皮（Swampy）希望过上人类一样的生活，非常喜欢干净。可那里最厉害的一只鳄鱼大顽固（Cranky）不满小顽皮的怪癖，与其他鳄鱼密谋破坏小顽皮的水源供应，玩家需要帮助小顽皮避开毒水、水藻和各种各样的陷阱，把清水引到他的浴缸并尽量获得鸭子。

虽然也是设计路线类的小游戏，不过“挖地道”的概念却着实新颖。点击泥墙，滑动手指，转眼就能在铜墙铁壁中挖出一条隧道来，将地上的清水引流至地底小顽皮的水笼头处。当小顽皮的浴缸里盛满了足够的清水，它就能痛痛快快地洗澡啦！

不要以为地道的挖法是可以随心所欲的，有些可爱的小道具就藏在这些不起眼的“铜墙铁壁”中，一不小心，可能就没挖出来。当然，大肆破坏泥墙也是不推荐的，因为清水极有可能因此与污水混淆，或助长水草的滋生，从而堵塞了水流前行的道路。







划“爪”凿土

这只小鳄鱼有点可爱

这不仅是一款简单的益智游戏，而是一个关于小顽皮如何追求卫生与干净的励志故事。游戏以故事章节的形式展开，每一小关都有自己的名字。同时附有的隐藏奖励关卡及隐藏关卡更是别有乐趣。

如果在游戏过程中点击小鳄鱼，它会随机做些表情及动作，或害羞、或捂头、或愤怒……而当玩家每完成一关后，都可以从浴帘的边缘把浴帘拉回去，从而偷窥洗澡中的小鳄鱼。在多页关卡中，将画面拉到底部，还能看见怒不可遏的大顽固！

挑战“成就”是玩游戏的一大乐趣。在《鳄鱼小顽皮》中，许多的成就是需要通过“努力发现”被隐藏的情节而获得的。比如，小顽皮拉上帘子后，能获得“羞羞脸”成就；挑战画面顶部，继续用力往上拉，你能够看到一个骷髅头，点它能进入隐藏关“矿用激光”并获得“破坏欲”成就。

妙趣横生的隐藏关卡

1、在成就页面往下拉，可以看见右上角有一颗土星。点击进入一个隐藏的关卡——天文馆，并可以获得“外面的世界”成就

2、集齐3~5大关的鸭子后，在主选单界面按照33（红披风鸭子两次）444（戴着墨镜的鸭子三次）5（穿着研究服的鸭子一次）的顺序点击，也就是游戏主题曲额前6的音符，会进入另一个隐藏关卡——惊喜派对。

3、如果你在设备上安装过Jelly Car，那么在看《鳄鱼小顽皮爱洗澡》的制作名单页面时，就能看到一个Jelly Car在屏幕上跑，点它就能解锁的Jelly Car专用主题奖励关卡。

4.点主菜单蓝色衣服鸭2次，研究衣服鸭2次，普通鸭1次，军帽鸭1次，普通鸭1次，军帽鸭1次，红披风1次，墨镜1次，进入隐藏关“密技”。

5.大顽固的挑战上方有个图标，点进去，进入“矿用激光”关卡。

6.在收藏里向上拉，回看到两个箭头，点击进入隐藏关起伏。

7.食品组上方有一朵花，点击进入隐藏关“萨拉的关卡”

8.收藏下方有一个太阳，点击进入隐藏关“早安”

9.成就下方有一个爱心桃，点击进入隐藏关“我爱茉莉”











PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Crazy Kangaroo

容量 30.5 MB ▸类别 跑酷类游戏

价格：￥12.0 8.0分

平台 IPad（ios3.2以上）android

玩什么

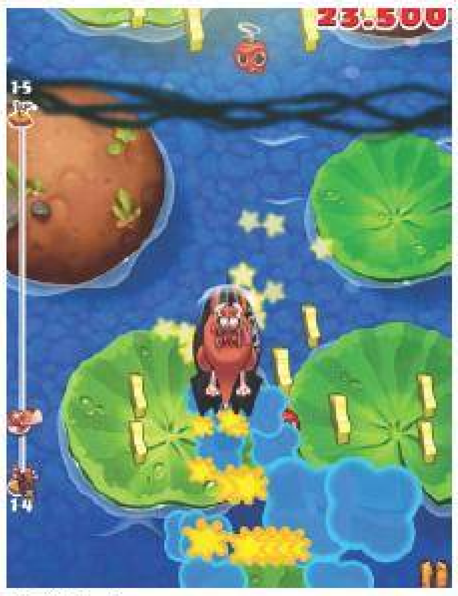
一只可爱的袋鼠被邪恶的偷猎者抓住了,但是很幸运地他从运送他的飞机上掉了下来。现在他不得不自己走回家。来帮助他，让他能够安全的回到他的家乡吧。

怎么玩

这是款重力感应的游戏。左右晃动手机控制袋鼠的跳跃方向。上下晃动时，袋鼠会加速。

河中的落脚点很窄，所以不要大幅度地晃动机器，以免袋鼠掉进河里。同时，计算好袋鼠落地的时间点，确保它落地的那一瞬间不是在河里。袋鼠落地前方向都是可以改变的。虽然快速地奔跑很刺激，不过刚上手的时候还是先习惯一下游戏为好。

搭上火箭的话，可以保证一段路程的不落地前进。





踩着鳄鱼头过桥

好玩吗

当袋鼠踩着排排坐的鳄鱼的头过河的时候，真是神奇又有趣的景象呢！可惜途中的星星不能都全数捡到。

Jar on a Bar

容量 23.3 MB ▸类别 消除类游戏

价格：￥6.00 9.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

爱好自由的小鱼与于同伴游玩时忽然被人类抓了，因而只能屈就于鱼缸之内。如今，想要回到海洋、回到自然的小鱼只有靠你帮助它消除掉鱼缸下的重重障碍，到达地面，跃入海中。

怎么玩

鱼缸位于由木块、冰块等物堆积而成的建筑之顶，玩家需要通过消除、移动等方式，将鱼缸安全地移动到地面，还要注意尽量不能使鱼缸里的水溢出。

这是款基于现实物理原理在内的游戏。木棒可以靠往两侧移动而消除，冰块是一碰就碎的。同时，鱼缸是易碎品，所以带齿轮的铁棒等也是绝对不能碰到的。

抽动木块的速度越快，鱼缸下落时越稳，不过在特殊情况下，慢慢地拖移木块带动鱼缸移动也是很好的选择。

选择购买道具，可以帮助鱼缸安然落地。



平衡感+速度

好玩吗

这个游戏让小i想到了《愤怒的小鸟》。虽然破坏的建筑构造不同，破坏方式也不同，不过在思维方式上却有异曲同工之处。如果你对于“砸小猪”有着很大的自信，且已经玩腻了小鸟的话，不妨来尝试下这款游戏。

Jump Dog

容量 18.3 M ▸类别 跳跃类游戏

价格：免费 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

玩什么

这是一只拥有超能力的无敌狗狗。凭借“排放毒气”超能力摆脱了僵尸世界，并以超酷的慢动作将它们炸毁。这就是超级英雄 Jump Dog!

怎么玩

这是款典型的爬楼游戏。你需要做的是引导狗狗避开重重障碍，往上跳，再往上跳！但是要小心， 你必须避开红色物体并干掉僵尸。 通过捡起金币、药水以及赋予你超能力的神奇戒指和圆球,飞跃通过九个关卡:地狱、山洞、地穴、坟墓… 一直到遥远的太空。

除了“排放毒气”超能力之外,你还可以使用“超级跳跃”来猛跳,以及使用超级磁铁将所有金币吸到你身边。通过升级 Jump Dog 的超能力,使它成为超棒邪恶的破坏动作。用慢动作将僵尸军队炸成碎片,让它们明白谁才是老大!



画面阴暗了些



好玩吗

游戏里的Jump Dog很神气，很有Superman的神风，而关卡的背景设计得很“暗黑”，操作上也不算太复杂。总体来说，是个不错的跳跃游戏。

Ski Safari

容量 32.8 MB ▶类别 横版跑酷类游戏

价格：￥6.00 8.0分

平台 iPhone ipad（ios4.0以上），android

玩什么

雪夜，睡的正香的主人公从梦中被惊醒。常年居山的经验告诉他：雪崩就要来了！来不及多想，赶紧踏起雪橇逃命吧！

怎么玩

轻触屏幕，就可以开始滑雪。每次触屏，主人公都会跃起；轻轻划屏，就能开始高难度的滑雪动作。

遇见小山丘要避开，但遇见中转站时，进入后能稍稍加速。跌倒的时候要立即爬起（快速不断触屏），不然很快就会被雪崩追上。

游戏中的亮点是途中遇到的那些怪物。雪人、企鹅、狼犬……当你撞上它们之后，它们就会与你同行，并为你当掉一些冲击。雪人的威力最大，可以带你撞上几次小山丘后仍安然无恙。骑在雪橇犬身上的感觉真的很酷噢！火箭上最多能承载三个旅客。你是喜欢与两个小企鹅同行，还是靠在雪人毛绒绒的胸膛上呢？



雪人？雪熊？

好玩吗

操作很简单，但是难度却不算低。若是人物设计地再大些、背景设计得再美型些，小i是不会吝啬给更高分的。

符文大师

容量 18.6 MB ▶类别 对对碰类消除游戏

价格：免费 7.5分

平台 Iphone,ipad（ios3.2以上），安卓

玩什么

将这些被刻上符文的“宝石”移动后练成线，消除它们。注意时间！

怎么玩

与传统的“对对碰”游戏不同。屏幕上的宝石位置可以随意移动，而不受“连不成线就不能移动”的限制。另外不必像大多数消除游戏玩法那样逢三必消，虽然游戏内容和目的就是消除。符文大师中符文不只可以上下左右移动，对角线相邻的两颗符文也可以交换位置，非常灵活，但是相应的，需要四个或四个以上相同颜色符文相连才能消除，水平、垂直、对角线达到四个都可以消除。而且如果排列有序，还能横向竖向斜向一起消，画面效果会相当华丽。



破碎的“符文”



斜对角也能消除

好玩吗

以神秘的“符文”为主题的设计，加上华丽的效果，很适合在手机上打发时间。遗憾的事，该游戏的HD版本只是将手机画面稍稍放大了一些而已，若能更用心地对待平板上的HD版本就更好了。

涂鸦七巧板2：环游世界

容量 32.5 MB ▶类别 拼图类游戏

价格：￥6.00 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）

玩什么

根据给出的图形，将各个零碎的拼版对号入座。就像儿时玩的七巧板一样。是款有助于提高图形理解能力的游戏。

怎么玩

每一关都会给出根据该国的一个著名建筑物或景点而搭建的积木外形。你只要根据给出的图形的轮廓，将屏幕周围的积木填入图形中即可。

注：1、每个积木都有自己所占格数，不能改变其长短或方向。

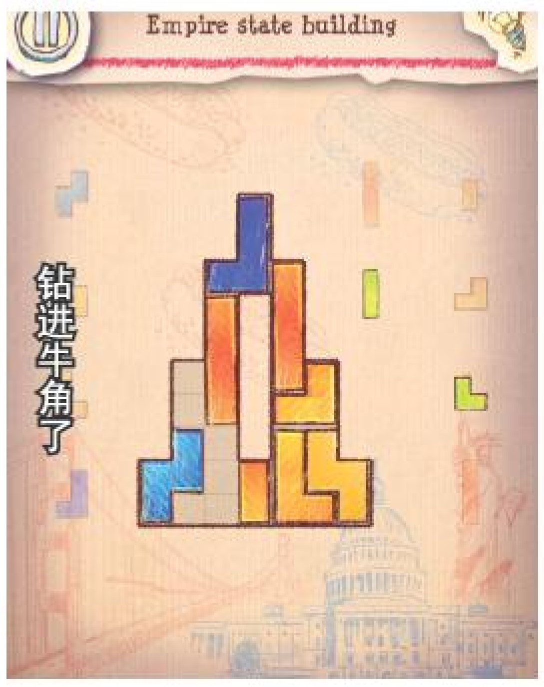
2、图形必须完全被填满，否则亦算失败

3、游戏无时间限制，所以尽可能靠自己的努力通关吧！实在没思路的，也可实时参考提示

4、前面关卡的完成情况，决定了你的提示数目。



提示不够用



钻进牛角了

好玩吗

小时候最喜欢玩的拼图游戏之一，就是根据形状在地图上找省份了。这次，我们可以拼凑全世界的地图了。不知道整个游戏玩下来，对下次的地理考试会不会有点帮助。

▶编：小i　▶美：咖啡

平板电脑攻防战 未来鹿死谁手？

微软的逆袭 VS 迷你“苹果”反击 VS “安卓”的围攻

当日THE NEW IPAD的问世仿佛还在昨日，熟料如今这个烈阳当空的季节，PAD界风云又起。苹果公司传出消息称，将在今年第三季度正式开卖IPAD MINI，有人说这是针对微软Windows8平板电脑大军的反击行动。那么，让我们分别来看看这两家公司打得不亦乐乎的两个产品吧！



Surface外观

产品参数

以下是两款Surface的配置对比

产品名称	Surface(Win8 RT)	Surface(Win8 Pro)
上市时间	2012年秋季Win8发布前后	Windows8发布后大约3个月
软件	Windows 8 RT版 Office Home Student 2013 RT	Windows 8 Pro版
处理器	NVIDIA制造的ARM芯片	英特尔酷睿 i5 (Ivy Bridge)
存储容量	32GB / 64GB	64GB / 128GB
存储卡	Micro SD(TF)卡	Micro SDXC
屏幕	10.6英寸	10.6英寸
分辨率	ClearType HD	ClearType Full HD (1080p)
数据接口	USB2.0	USB3.0
电池类型	31.5Wh	42Wh
厚度	9.3mm	13.5mm
重量	676g	903g
可选配件	Touch Cover Type Cover VaporMg Case & Stand	Touch Cover Type Cover VaporMg Case & Stand 手写笔 Palm Block

SURFACE：微软的逆袭

对于苹果公司目前在移动设备界的一军独大，行业内的各位老大哥们可谓打从心眼里不服气。苹果的众敌人中，最招摇的要数以安卓系统为核心竞争力的“安卓阵营”了。基本上，除了前任屌丝品牌“诺基亚”还在出售“塞班”系统外，其他所有喊得出名字、喊不出名字的智能手机、平板电脑都在使用“安卓”。日前，当诺基亚也已正式宣布“放弃塞班”后，整个移动市场的敌我恩怨似乎更一目了然了。

当然，也有不服气的。

北京时间2012年6月19日，微软在美国洛杉矶发布Surface平板电脑，再度试水这一被苹果iPad 统治的新兴市场。微软推出了自主品牌平板电脑Surface平板电脑，该平板具有x86架构和ARM架构两个版本。x86架构的版本将配备英特尔最新的处理器，预装 Windows 8 Pro 操作系统，而ARM架构的版本将有NVIDIA代工，预装WindowsRT系统，屏幕比例为16:9。

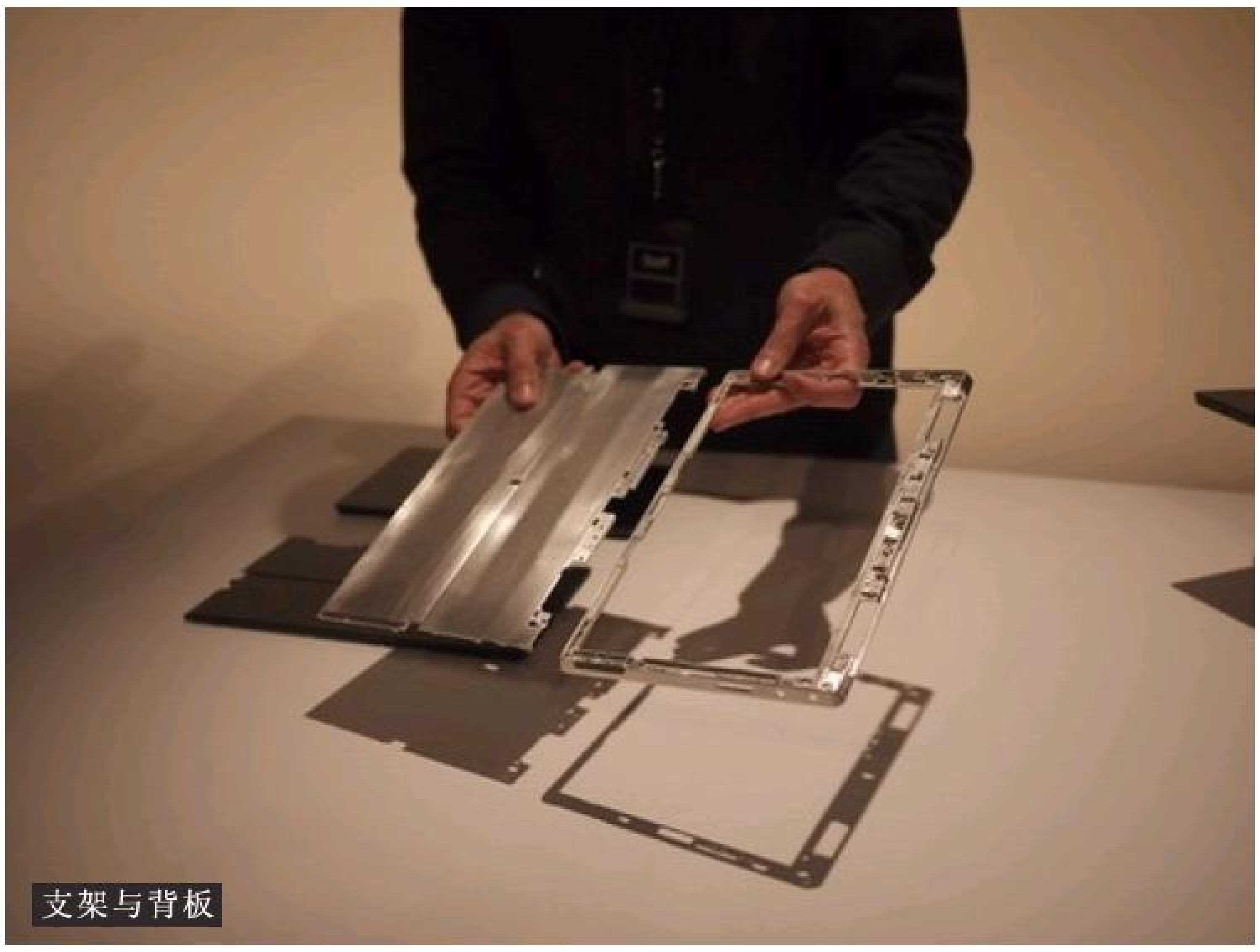
另类的平板电脑 平面电脑

微软公司的这款外形酷似咖啡桌的新型电脑，是一台平面触摸式电脑，无需鼠标和键盘你就能快速的操作这台电脑。更确切地说，它其实是一个表面安装了30英寸显示器的工作平台。它含有5个摄像装置可以感应靠近屏幕的物体，因此，用户只需触摸其屏幕或在上面拖动手指就可以操作这台电脑。而且你把带有特殊条形码的盘子等餐具放在上面它也都能识别出来，例如你放上一杯饮料，它就能将有关它的产地等信息都在屏幕上显示出来。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

与其它绝大多数市场上的触摸屏不同，“Surface”的触摸屏可以同时接受多个触摸信号，也可以多个人同时使用。它还可以帮助顾客挑选手机。比如，当顾客将一部手机放在这个电脑屏幕上时，它很快就能在屏幕上显示出有关该手机的各项信息。用户还可以通过拖动屏幕上的图标来选择通话计划和手机铃声。另外，Surface可以通过触摸屏幕来播放音乐，或者利用信用卡来直接购买音乐。在一些酒店的餐厅里面，顾客还可以通过它来点菜或饮料，而且只要你把一张卡或房门钥匙放在上面，然后把你点的菜单拖到卡的位置上，它就能给你列出帐单来。


支架与背板

外媒实测

首先是Surface的内置支架，这是它的独创。Surface的支架美观易用，开合时伴有清脆的“咔咔”声——微软表示，他们花了很长时间开发支架，并在其中模仿了豪华汽车车门的设计。


内置支架

再来是Surface可作为触摸键盘使用的保护盖。键盘摸上去类似软橡胶，但按键在按下去时并不会下陷。此外，由于这个上盖兼做键盘之用，它并不会像iPad的SmartCover那样可以弯折。微软表示，他们通过铰链和上盖的设计让Surface看起来像是一本书。上盖有多个不同颜色可选。如果不喜欢触摸键盘的话，用户也可以使用传统的按键式键盘。微软表示，Surface的键盘在速度上优于传统平板电脑使用的屏幕键盘。


保护膜

然后是构成Surface内部骨架和外表面的镁合金，微软还为之申请了Vapor MG商标。这种合金外壳同时具备坚固、轻量和美观的特点，微软为这种材质颇感自豪，他们指出，这种材料远优于塑料。对实物的触摸证实了微软所言不虚。

何日终面市?

对于surface的关注，还留有两个本质问题：一、何时上市 二、售价几何？

首先是到底何时上市。目前坊间传言四起，有说今年秋季Windows8上市后就会紧随其后上市，又有说上市仍无时间表，更有传surface恐与中国无缘。其实就目前大家手头得到的资料而言，surface确实给人带来了无限联想与好奇。然而即使再有着希望能尽早见到真货的冲动，也还是耐心等待微软公布更多的细节，放出更多的资料与消息吧！

在价格方面，微软称将在发售前夕宣布零售价格，预计将与类似规格的ARM平板电脑或超极本接近。外界对surface的售价也多有猜测。就每代IPAD刚问世时的价格做参考，surface的预期售价也差不多会是在500-600美元的水平。嘛，鉴于微软曾轻描淡写地说，RT版和Pro版的Surface都将具备“有竞争力”的价格，那我们就再把定位直降一百……嗯，400-500刀，小i估计差不多了。

总而言之有一点是可以确定的，surface的问世确实是平板电脑界的一磅重磅炸弹，人家微软借此卖个关子，看看市场的反响究竟能高到何种地步，再确定其最终身价也无可厚非。

IPAD MINI 苹果的反击

从IPAD一代到二代，最直观的变化是什么？没错！就是瘦身！在万众瞩目的三代THE NEW IPAD——即民间俗称的IPAD3被指责较二代无显著变化后，苹果公司于今日爆出“即将推出MINI IPAD”的消息。不能在技术上取悦大众，至少先在外观上玩一把——这种有违乔帮主产品逻辑理念的做法，着实给所有苹果迷敲了一记警钟：今日苹果已非昔日之苹果，乔帮主的时代真正过去了！



iPad Mini概念图

低价的反击

苹果iPad Mini的显示尺寸为7.85英寸，显示分辨率为2048x1536像素，这一分辨率与全新iPad相同，用户能够直接使用iPad 2上的应用而不需要经过开发者的移植和重新开发。

与其他版本相比，iPad Mini的其他功能相差无几，唯一的区别是屏幕缩小到7寸。也就是说，浏览器、邮件、图片、视频、地图、日历、聚光灯搜索、iBooks、iTunes商店、App Store……这些大iPad上有的，iPad Mini上通通也有。

最大的亮点，或者说唯一的亮点，就是iPad Mini的价格了。据目前的资料来看，iPad Mini的最低售价会在249美元到299美元。这个价格对于许多一心向往苹果多年的年轻人来说，至少不用去卖肾了。不过，这个低价也是建立在只能使用Wi-fi、没有64G大内存选择等这些代价上的。

小i有话：自从乔帮主登船后，iPad系列就再也没带给我们过惊喜。



“安卓”的围攻

最早的“平板电脑”这个概念是由比尔盖茨提出来的，必须能安装X86版本的Windows系统、Linux系统或Mac OS系统，即平板电脑最少应该是X86架构。如此回想起来，当年IPAD诞生之初，乔帮主就从未承认过自己的产品是“平板电脑”，人们之所以“自然而然”地将其归于其中，主要还是因为其外形而已。据此定义的话，也难怪那些“安卓”合作品牌大张旗鼓地叫卖自己的“平板电脑”了。

注：鉴于“安卓”军团成员实在众多，现取其代表人物围观之。





三星 GALAXY Tab

出战代表：GALAXY Tab 10.1

苹果 VS 三星这对欢喜冤家，从来就是一有机会就把对方往死里掐。这边，苹果以“改变人们的生活方式”自我标榜；另一边，三星组织了一群人举着横幅堵在苹果旗舰店门口大喊标语。一时间，这个业内人尽皆知的矛盾更是闹得沸沸扬扬。其实，苹果和三星已在数个国家大打专利战，互相指控对方侵犯自己的专利。

三星GALAXY Tab 10.1可谓是此战役中最无辜的受害者了。以“轻巧”为卖点的Tab10.1，采用了10.1英寸的大屏设计，1280×800像素，149ppi的屏幕有着非凡的清晰显示效果。但重量却创纪录地只有565克。

6月25日，美国加利福尼亚北部联邦地方法院接受苹果的请求，禁止三星在美国境内出售Galaxy Tab 10.1平板电脑。对此，法官露西·科赫（Lucy Koh）表示，由于三星在美国市场销售除Galaxy Tab10.1以外的其他平板电脑商品，因此损失不会很大。而三星在美国销售Galaxy Tab10.1，苹果可能因此遭受无可挽回的损失。这个解释听起来多少有点荒谬，我们且认作是美国人的“本土保护意识”吧。三星随即提出“抗诉审判期间暂缓执行”的要求。但该要求遭到了该法院的驳回。



联想 乐Pad

论创意、论配置，联想总是无法做到令人赞叹的地步。不过人家名字起得好"乐"Pad，玩着欢乐就好，性价比什么的就不要太在意了嘛。至于"欢乐"从何而来？古人云：你觉得这世界欢乐，这世界就是欢乐的。

出战代表：乐Pad A2107

上市时间：2012年06月
操作系统：Android4.0
处理器：ARM Cortex-A9 MTK6
系统内存：1GB
存储容量：16GB Flash 闪盘
屏幕尺寸：7英寸 电容式触摸
屏幕分辨率：1024x600
网络模式：联通3G（WCDMA）
摄像头：双摄像头
产品重量：400g
GPS导航：内置GPS导航
续航时间：10小时左右
WiFi功能：支持802.11b/g/n无线协议
数据接口：Micro-USB





这一组看起来很有笔记本的感觉啊，是想做成"可以触摸的笔记本"吗？

华硕：国产机，就是牛！

华硕给人的感觉向来是走"平民路线"。印象中，追逐时尚的年轻人很少会有粉华硕的。不过在这个屌丝逆袭的时代，草根的，才是大众的。在广大劳动人民中，华硕稳扎稳打，奠定了夯实的群众基础。不过，华硕的野心从来不在基层，近来在高端平板电脑界的频繁出手，让人不得不对其侧目。树大了必然招风。这不，诺基亚就率先开炮了，声称华硕和谷歌合作推出的新型Nexus 7安卓平板电脑侵犯了其专利，要求这两家公司与其联系，签署相关的专利许可协议。

出战代表：Transformer Pad TF300TG（3G旗舰版）

目前华硕最有人气的平板电脑机型非Eee Pad TF101莫属了。该机的好评如潮，使得人们对其即将推出的新机型Transformer Pad TF300TG（3G旗舰版）抱有期待。光听"旗舰"二字，就知其来头不小。不知届时真机会给人带来多少惊喜。

上市时间：2012年
操作系统：Android4.0
处理器：Nvidia Tegra 3 四核，1.2GHz
系统内存：1GB
存储容量：32GB
存储介质：Flash 闪盘
存储卡：支持Micro SD（TF）卡
屏幕尺寸：10.1英寸
屏幕分辨率：1280x800
屏幕描述：电容式触摸屏，多点式触摸屏
WiFi功能：WIFI无线上网
网络模式：支持3G网络
摄像头：双摄像头（前置：120万像素，后置：800万像素）



炫酷的实体键盘

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	角色扮演
游戏运营	游戏风云
游戏地址	www.opweb.cn

人人都是路飞 《小小海贼王》原汁原味动漫体验



由游戏风云独家代理的全球首款同人动漫网游《小小海贼王》自5月9日开放内测以来已经过去了两个多月的时间。在这段时间里，海量玩家涌入《小小海贼王》并展开了冒险。忠于《海贼王》动漫原著的完美改编是吸引玩家的关键。



变身系统开启全民变身时代

在《小小海贼王》游戏中，与路飞、艾斯等人气角色一起战斗，成为真正的海贼王是每一个玩家的梦想。《小小海贼王》首部资料片“最爱Mr.2”中，玩家们不但能与他们一起战斗，更能化身为任何自己喜爱的海贼王角色，体验成为主角的快感。

进入《小小海贼王》首部资料片，玩家们就如同冯克雷使用模仿果实能力一般能够轻松变身成自己喜爱的角色。只需在酒馆中招募相应的船员，便能在航海日志中使用变身卡片变身，之后就能化身成任何角色在场景中招摇过市啦。在之后的版本中，酒馆将会开放可供招募的主角船员，如艾斯、索隆、路飞等。想变身成为路飞吗?那就赶快进入《小小海贼王》体验变身系统吧!

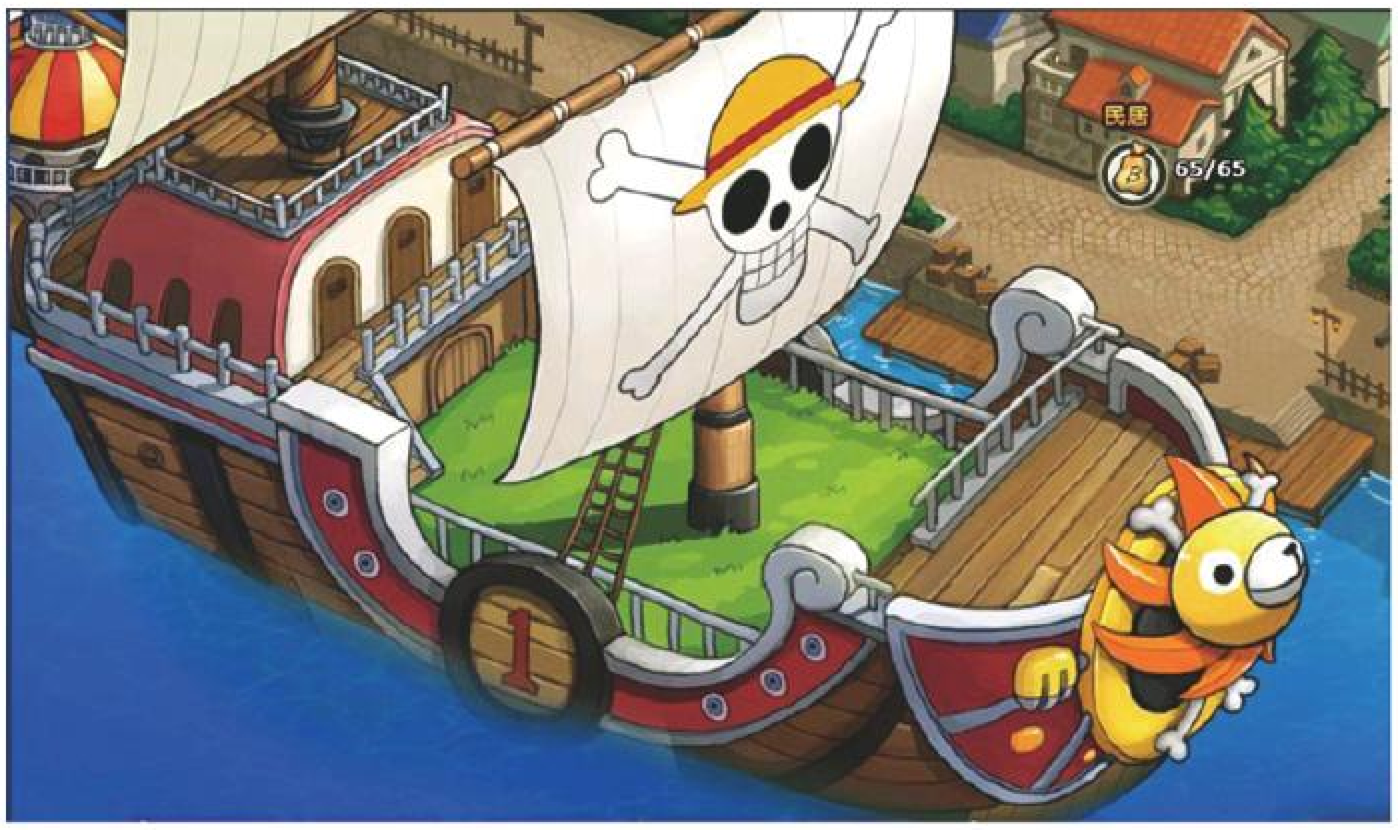
海贼王经典场景再现

灼热难耐的沙之国阿拉巴斯坦，终年覆雪的极寒之地磁鼓岛，草帽少年路飞成长的风车村，海贼王中每一处场景都充满了独特的魅力，也留下了无数动人的故事与回忆。《小小海贼王》在各个场景地图的制作上力求细节的还原，希望玩家们在体验冒险乐趣之时也能得到视觉上的享受。每张场景中都有与之相对应的任务等着大家去完成。



动漫战船系统

看过《海贼王》动漫的朋友们一定对主角所驾驶的海贼船印象深刻。《小小海贼王》中的战船系统不仅仅还原了原作中的造型，也加入了伙伴的概念。玩家们通过升级战船可以提升战船的各项属性，而这些属性将直接作用到玩家的战斗中去。当战船升级经验累计到一定程度便会得到提升，进阶为更高等级的船只。拥有黄金梅丽号与万里阳光号再也不只是梦想。





酷炫战斗技能

激烈的战斗是路飞海贼王冒险旅途中所不可缺少的一部分。一路上，他遭遇了七武海之一的沙鳄克洛克达尔，自称为神的艾尼路以及黑胡子、巴基、亚尔丽塔等等数不清的敌人。这些人或强或弱，却都有着各自不同的绝招。在《小小海贼王》中，玩家们不仅能体验与他们战斗的乐趣，还能在酒馆中招募他们成为自己的冒险伙伴。他们独特的招式会在战斗中派上用场，酷炫的技能特效不仅仅只是视觉上的享受，更为强力的战斗伤害将震撼每一个人。









在前不久刚刚结束的《小小海贼王》女帝代言人海选活动中，最后的优胜者已经选出并被邀请参加官方活动。她们作为Showgirl将参加7月底于上海举行的2012ChinaJoy。在游戏风云展台，她们将与玩家们热情互动，一展优胜者的风采。

编：小P羊
美：洛洛猫



组起你的萌系冒险团！

游戏类型 角色扮演+战棋　**游戏运营** 1758play　**官方网站** th.1758play.com

对于喜欢日系、萌系风格游戏的朋友而言，由1758play游戏平台代理的动漫风格网页游戏《永恒星语》无疑是这个暑期值得一战的作品。该作采用大量动漫萌系的风格特点吸引玩家，结合RPG与SLG战斗冒险方式，以三位冒险者编列组成一个团队，提高游戏的可玩性，为玩家打造各种团队对战的新玩法。

选择你的冒险者

角色创建期间除了要设定人物名称、城镇名称、生日和性别以外，还要挑选服务员和初始冒险者。

服务员

选择的指定服务员分为两组，一组为菲露米、菲妮艾薇，另一组为榭莉丝、爱堤雅，点选可以观看每个服务员的个性，玩家可以依据个人喜好选择陪伴的女伴。



魔法少女Witch？还是女仆装扮Maid？好难抉择啊！

初始冒险者

游戏共有四位初始冒险者选择，古露露、龙家、莉朵丽和艾丽雅，各职业分别为魔导士、巫术师、枪兵、护士，玩家选取一位冒险者角色后，就可以准备开始游戏了。







风趣实用的引导人物

延续日系游戏交谈风格特性，在《永恒星语》中，玩家一开始便要与服务员进行风趣的对话互动。服务员和冒险者相继创立后，系统将引导玩家慢慢熟悉游戏的操作方式，而完成新手引导任务所赠送的奖励对于玩家的初期成长能带来不少提速！



除此以外，只要累积一定的游戏在线时数，还可领取登入奖励。

可逐步解锁的城市建筑

城邦内建筑升级顺序跟大部分策略类游戏一样，随着主城会馆的等级越来越高，而解锁不同建筑功能。建筑物内的科技开发，可提升冒险者能力数值加成。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


发动建筑的科技加成需要消耗能源来维持

四大类游戏任务

《永恒星语》中的任务分为四种，包括：成长任务、剧情任务以及每日与冒险，任务目标的达成会获取相对应的金币、名声、成就和经验等等。每日任务更是玩家必先完成的项目，不断完成任务可提高成就值。


任务是每日资源供给主要来源

冒险者多种获得培养方式

除了初始冒险者外，还可以透过召唤来获得其他冒险者，冒险者取得方式为普通、名声、幻想三种方式，召唤方式决定冒险者的稀有度，稀有度分为1星-10 星，星数决定冒险者等级提升后基础能力的加成效果。


只要有心人人都可以10星


众多冒险者考验着你的调配能力

魔械蛋是召唤功能中一项的特殊设计，魔械蛋虽然基础能力低于一般的冒险者，可透过遗迹战斗中取得的记忆碎片，可以用来开启进化功能，将魔械蛋进化成为冒险者。

召唤出来的冒险者都拥有自己专属的技能与特性，即便招换出一样的冒险者仍是不同的独有特性。以瓦洁来说专属技能“爱的暴力”拥有让敌人完全臣服的浓厚爱之力；特性“不动”队伍加成数值HP20、防御5效果。


出现了！爱的暴暴！


详细的能力数值介绍

至于提升冒险者能力的方式则有很多选择，像是最基本的穿着装备，装备也可以借由金币的强化提升该装备的素质，内部的强化以能力强化、特性转换、技能合成、技能强化，这4个方向来加强冒险者的能力素质。

棋盘式的对战

《永恒星语》团体编队系统，让冒险者能与魔物进行3VS3的棋盘式对战，队伍组成影响到遗迹战斗的自由性与操作性。近战与远攻的攻击距离格数不同，可以安排同为攻击距离配对成一组，避免攻击时没有保持一定格数冒险者却不会攻击的窘境。


让我来对付你

遗迹战斗的获胜除了有基本奖励外，还会随机获得宝箱奖励，里面提供稀有度更高的装备或碎片，碎片分为两种，一种是收集定量的碎片可以合成稀有装备，另外一种碎片就是魔械蛋的进化道具。

众多玩家争夺，谁才是最强？排行榜系统会公布当日各项指数最厉害的玩家排名，按照遗迹胜场数、冒险者及成就值，交叉衡量高低的最佳标准。

编：小P羊　美：洛洛猫



体验“裸”3D的华丽团战 封神无双

游戏类型 角色扮演　游戏运营 昆仑在线　官方网站 fs.kunlun.com

关注页游的朋友一定已经注意到运用在网页上的3D技术正日益成熟，就在最近，曾运营《美眉梦工厂》、《梦幻飞仙》等多款页游，而在玩家群中小有声望的昆仑在线也公布了其3D MMORPG网页游戏《封神无双》。

据悉，《封神无双》是首款采用Flash 11技术开发的全3D网页游戏。该作以《封神演义》为故事背景，结合了酷炫的灵兽和坐骑、强大的装备系统和包括大型多人跨服城战的丰富玩法。本期，就让我们一同了解这款3D页游新作！

封神榜离奇失踪

在《封神演义》中，商纣王因在女娲宫中写诗亵渎上古神明女娲而失天道，最终导致周武王岐山起兵讨伐商朝，而阐截人三教则以商周之争为契机，各辅佐一方，展开封神之争。

游戏《封神无双》延续了《封神演义》的故事剧情，并带来了“封神榜”无故失踪的突发事件。由于少了封神榜，将会使整个世界倒退回天柱断、天河水灌入人间、下界妖孽横生祸害人间的洪荒时代，为此，玩家将以灵童的身份前往三界寻回封神榜，以救天下。





▲游戏精美场景

画面完美呈现

提到画面，以3D方式展现的《封神无双》可以说达到了目前网页游戏所能表现的极致画面。游戏充分利用了Flash11开放出的shader接口，实现了包括动态光源、加速粒子、全屏Bloom等客户端网游才会具备的效果，并且不需要下载任何插件。同时，游戏在战斗表现方面也有绚丽的技能特效以及出众的打击感



▲实际截图

三系六种不同职业



游戏中设有三个系别六种不同的职业，每种职业都拥有专属特色技能，职业间的配合扩展了战斗的策略色彩和乐趣。

武尊

拥有最强防御力与近战物理群攻能力。掌握加速移动能力，并可以对周围怪物进行群体嘲讽。

斗神

拥有最强的近战物理攻击与狂暴能力。可以施加致命一击，并掌握对目标的击倒和减速能力。

天行

拥有最强的远程物理攻击能力的弓手职业，可以降低目标防御并能利用假死逃过攻击。

神御

拥有最强的远程群体物理攻击能力的弓手职业，可利用咒术使敌人受到持续伤害，并能进行伤害反射。



异人

拥有最强的远程群体法术攻击，掌握遁形移位的能力，可以瞬间向前移动。

贤者

拥有最强远程单体法术攻击，能用法术治疗受伤目标，并能开启神圣力场吸收伤害。



众多可驾驭的灵兽

《封神演义》中，灵兽是玩家不可缺少的伙伴。游戏中的各类灵神可分为近战、远攻、防御三种类型，玩家能通过多种方式培养灵兽，提升其等级和资质，还能打造灵兽专属装备，并让其学习各种技能。

值得一提的是，灵兽可以通过进化获得绚丽的外观，并有机会触发变异，使其进化成继承原技能的更强大的新灵兽！

此外，游戏为玩家开辟了灵兽竞技场，通过灵兽比试，不但可以为主人赢得荣誉，也是证明灵兽能力的重要途径之一。



▲宠物

带来提速加持的仙骑

除了灵兽以外，《封神演义》中也有可以增加玩家角色本身移动速度的坐骑，坐骑可以给角色增加额外基础属性，是提升基础属性的重要途径之一。



▲仙骑原画

神兵利器

过去大部分的MMORPG都面临着低级装备被无奈淘汰的尴尬，而《封神无双》独特的装备系统，使得玩家再也不用为等级提升后更换相应等级的装备烦所疑虑。只需要将现有的装备进行升级即可，装备升级后，不仅在外观上会变得更加绚丽化，装备在能力方面也会有更给力的提升。同时，装备原有的各种极品属性都会保留，还有独特的装备强化发光系统。

50 VS 50多人战场

在玩家对抗方面，《封神无双》为玩家设计了单服战场，家族战争乃至大型多人跨服战场。据了解，在二测版本中，游戏所支持的50 VS 50战场将开放给玩家体验，同时更有对立阵营互杀对方守护兽的玩法，供封神世界中的仙侠奇士相互切磋、一较高下。能力超群的玩家可以借此展现自己能力，并用声望值来兑换稀有物品。



▲战斗中各类AOE、控制技能效果不俗

除了上面所提到的内容之外，该作还有怪物攻城、藏宝图、天降横财等有趣内容，喜欢玄幻题材游戏的朋友不妨予以关注。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：小P羊　美：洛洛猫

暑假让我们一起来TD

建塔防御（Tower Defence又简称TD）是Flash游戏里很热门的一个类型，非常考验你对经济的把握和布局策略，乃至很多社区游戏中都有它们的身影。炎炎夏日，就让我们体验不同风格的TD吧！

炮灰战纪　SNS游戏

游戏地址　Apps.renren.com/paohuizhanji

游戏剧情和机器人总动员WALL・E很相似，玩家所处的星球已经成为了一个超级垃圾场，你的使命就是攻占垃圾场为自己的势力赢得生存空间，根据你的战损比和通关时间还会给出评分。同时，玩家也可以驯服那些曾让你憎恨不已的垃圾桶，让它们帮着防守你自己的基地。这款游戏有很多有趣而无厘头的元素，比如招募敢死队需要消耗的物资是厕纸，发展科技需要用到回收的瓶盖等等，好友间也能互相讨伐征战。



塔防三国　SNS游戏

游戏地址　Rc.qzone.qq.com/100615799

三国时期对英雄们而言是群雄逐鹿的好时光，对百姓们来说就是不折不扣的乱世了。游戏中，玩家扮演的角色正是一位为百姓所急的好主公，你的任务就是建造防御塔守护自己的城市！要注意的是，游戏中的防御塔必须派遣英雄驻扎才能发挥十足的效力，所以玩家要记得招募各路英雄，同时还要为他们配好装备来极大的提升你的实力哦！





玩具战争　SNS游戏

游戏地址　Rc.qzone.qq.com/24829



在这个游戏里，你要统帅各种各样的玩具来防守自家的地盘，并赢得更多的战争！这款游戏的玩法包括收获资源、训练招募士兵、将士兵的空降到敌方领土上拆毁敌方防御塔来获得资源以及挑战自家基地的防守极限！值得一提的是，玩家可以在自家防御塔上镶嵌宝石来强化其能力，宝石还能通过合成的方式得以进阶，而游戏的另一个乐趣，当然就是通过自由的布局来表现你的智慧啦！

城市警戒　SNS游戏

游戏地址　Apps.renren.com/cityalert



玩家所处的是一个不太平的城市，这里不仅仅有大金刚，还能看到变异生物、哥斯拉、UFO（甚至还有春哥）等等足以给你的城市带来毁灭打击的怪物。为了生存，你就要努力建设城市的防御体系了！要注意的是，建造各类防御建筑需要大量的资金还有人力，所以要兼顾着建造商业和人口建筑。在守卫自家庭院之余，你还可以通过在其他玩家的城镇中放置怪物来攻占他们的地盘，获得额外资源。要注意的是，放置的怪物只能沿直线前进，尽量避开密集的敌方防御建筑。

恶魔裂痕

flash游戏

游戏地址 Www.playtowerdefensegames.com/games/1153/play.html

玩家在这里扮演的是中世纪骑士，你的任务是保卫城堡不被恶魔所攻击。对于初次接触TD游戏的玩家而言，该作有很详尽的教学指南。游戏中，玩家用于守卫城堡的士兵主要包括战士和弓手两大类。一旦怪物靠近防御建筑，近战的战士会冲出去和敌人拼命，要注意的是战士有血量，如果战死的话，建筑物需要一定时间才会派遣第二个战士，升级建筑则能增加战士数

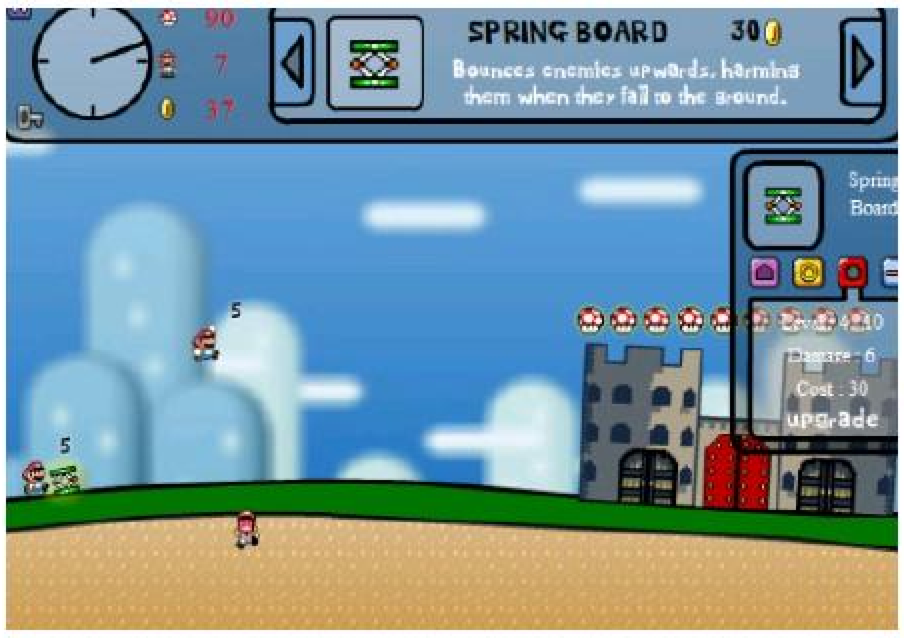




防御超级玛丽

flash游戏

游戏地址 Www.playtowerdefensegames.com/games/767/play.html





不要搞错了，这次你的阵营才不是水管工一方，而是守卫城堡的“酷霸”。你要千方百计地阻止马里奥前仆后继地进入城堡强抢蘑菇，方式自然是摆放各式各样的防御塔了，包括把马里奥弹飞的跳床，空降自爆兵的云彩等等，总之随着关卡的升级，可以用来对付马里奥的手段可是多种多样的。好吧，如果你厌烦了那个蹦蹦跳跳的管道工，就来支持“酷霸”吧！

海盗敢死队

flash游戏

游戏地址 Flash.17173.com/flashfile/2012-06-26/20120626154359509.shtmll

身为伟大的海盗船长，你的目标自然是征服大海和目所能及的所有岛屿，怎奈土著人太过凶残，把你灭了一百遍啊一百遍。好吧，是时候派出你的海盗敢死队了。在这个塔防游戏中，你的作战目的不仅仅是防守还要伺机进攻。要注意的是，你拥有的兵种和土著人的兵种存在着相克的关系，胡乱派兵出战可是会大败而归的！





皇家守卫军

flash游戏

游戏地址 Flash.17173.com/flashfile/2011-08-13/20110813154025100.shtml





目前极受欢迎的一款TD游戏，游戏包含的内容也很复杂多样，包括兵种进化、科技点数、怪物图鉴、建筑图鉴还有成就。此外，游戏中还可以配合使用具有冷却时间的特殊技能，让你的战斗以及战术搭配更加多元化。这里要特别提醒的是，某些关卡中存在可修复的古武士寺庙，一旦将其修复就可以招募超级战士，而某些关卡则有能让敌人前来偷袭的矿洞，总之，小心为上！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信